



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

**“EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL
RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO
GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “IGNACIO
ALVARADO” COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA,
PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO 2014-2015“**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR:

GABRIEL ALEXANDER CRUZ CAICHE

TUTORA

MSc. GINA PARRALES LOOR

LA LIBERTAD – ECUADOR

Año – 2014 - 2015

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

**“EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL
RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO
GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “IGNACIO
ALVARADO” COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA,
PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO 2014 –2015.”**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR:

GABRIEL ALEXANDER CRUZ CAICHE

TUTORA:

MSc. GINA PARRALES LOOR

LA LIBERTAD – ECUADOR

Año – 2014 - 2015

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

En mi calidad de Tutora del trabajo de Investigación **“EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “IGNACIO ALVARADO” COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERIODO 2014 –2015”**, elaborado por el investigador, Gabriel Alexander Cruz Caiche, Egresado de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto, doy paso para que sea evaluado y aprobado por el Tribunal de Grado, para su posterior titulación.

Atentamente,

MSc. Gina Parrales Loor

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Gabriel Alexander Cruz Caiche, portador de la cédula de ciudadanía N°, 0929016582 Egresado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autor del presente Trabajo de Investigación, **‘El juego didáctico para el desarrollo del razonamiento lógico de los estudiantes de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” comuna Palmar, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo 2014 –2015’’**. Certifico que soy el autor de este trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, a excepción de las citas, reflexiones y recopilaciones documentales de otros autores utilizados para el desarrollo del proyecto.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Atentamente,

Gabriel Alexander Cruz Caiche

C.I. 0929016582

DEDICATORIA

Con gran satisfacción dedico este trabajo de investigación a las personas que amo en esta vida y que supieron comprenderme durante el tiempo que me llevó elaborar este proyecto.

A mis padres y demás familiares quienes siempre supieron brindarme su apoyo incondicional motivándome a continuar, inculcándome virtudes que hoy se resaltan en mi vida cotidiana.

A mis queridos estudiantes que me brindaron la oportunidad de adquirir nuevas experiencias y vivencias durante el proceso de la tesis.

Gabriel

AGRADECIMIENTO

En especial a **Dios**, quien me brindó fortaleza y sabiduría para diseñar mi trabajo de titulación y supo iluminar mi mente para fortalecerme y no desmayar frente a los obstáculos encontrados en el camino.

A la **Universidad Estatal Península de Santa Elena**, ente principal en el desarrollo de intelectos de la juventud, a los docentes de la Carrera de Educación Básica quienes enriquecieron con sus experiencias mis conocimientos permitiéndome desarrollar habilidades profesionales de forma más humana.

A la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” quienes sin duda alguna supieron proporcionarme información necesaria para el desarrollo de mi proyecto.

A mi querida tutora **MSc. Gina PARRALES LOOR**, quien con su gran intelecto supo orientarme e incentivar me en el desarrollo de este proyecto, con su inigualable perseverancia.

Gabriel

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez
DECANA DE LA FACULTAD
CIENCIAS DE LA EDUCACION
E IDIOMAS

MSc. Laura Villao Laylel
DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA

MSc. Gina Parrales Loor
DOCENTE TUTOR

Lcdo. Edward Salazar Arango, MSc
DOCENTE ESPECIALISTA

Ab. Joe Espinoza Ayala, MSc.
SECRETARIO GENERAL

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de Graduación es de mi responsabilidad; el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Gabriel Cruz Caiche

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	Pág.
Portada	i
Aprobación del trabajo de titulación	ii
Autoría	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Tribunal de grado	vi
Índice general de contenidos	vii
Índice de cuadros	xi
Índice de gráficos	xii
Resumen	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	3
1. 1.1 Tema	3
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.2.1 Contextualización	3
1.2.2 Análisis crítico	5
1.2.3 Prognosis	6
1.2.4 Formulación del problema	6
1.2.6 Delimitación de la investigación	7
1.3 Justificación	8
1.4 Objetivos de la investigación	10
1.4.1 General	10
1.4.2 Específicos	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	12
2.1 Investigaciones previas	12
2.2. Fundamentación Filosófica	14

2.3. Fundamentación Legal	15
2.4. Fundamentación Pedagógica	19
2.5. Fundamentación Psicológica	20
2.6. Categorías Fundamentales	22
2.6.1 Definición de razonamiento lógico	23
2.6.2 Características del razonamiento lógico	24
2.6.3. Desarrollo del razonamiento lógico	25
2.6.4. Elementos del razonamiento lógico	26
2.6.5 Inteligencias múltiples y razonamiento lógico	28
2.6.6. Definición del juego didáctico	30
2.6.7. El juego didáctico como herramienta pedagógica	30
2.6.8 Objetivos del juego didáctico	31
2.6.9. Características del juego didáctico	33
2.6.9 El juego didáctico y atención a la diversidad	34
2.7. Idea a defender	36
2.8. Variables	36

CAPÍTULO III:

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque Investigativo	37
3.2. Modalidad de la investigación	38
3.3. Métodos de la investigación	39
3.4.- Nivel o tipos de la investigación	40
3.5.- Técnicas de la investigación	41
3.5.1 Población	42
3.5.1 Población y muestra	42
3.6.- Operacionalización de las variables	43
3.6.1. Variable Independiente: Juego didáctico	43
3.6.2. Variable dependiente: Razonamiento lógico	44
3.7. Plan de recolección de la información	45

3.8.1. Plan de procesamiento de la información	46
3.8.2. Análisis e interpretación de los resultados	49
3.8.2. Resultados de la encuesta a los docentes	49
3.8.3. Resultados de la encuesta a los estudiantes	59
3.9.2. Conclusiones	69
3.9.3. Recomendaciones	70

CAPÍTULO IV: LA PROPUESTA

4.1 Propuesta	71
4.2 Introducción	72
4.3 Metodología	73
4.4 Justificación	73
4.5. Objetivo general	74
4.5.1 Objetivo Específicos	74
4.6. Fundamentación Pedagógica	75
4.7. Metodología Plan de acción	77
4.8. Plan de acción estructura de la guía	79
4.8.1 Portada de la guía	80
4.8.1. Juego didáctico N.-1	82
4-8.2. Juego didáctico N.-2	91
	99
4.8.3. Juego didáctico N.-3	108
4.8.3. Juego didáctico N.-4	108
4.8.3. Juego didáctico N.-5	108
4.8.3. Conclusión	117
	122
4.9. Bibliografía	122

CAPÍTULO V:
MARCO ADMINISTRATIVO

5.1	Recursos	123
5.2	Recursos Humanos	123
5.2.-	Presupuesto operativo	124
5.3.-	Cronograma de actividades	125
5.4.-	Bibliografía	126
5.1	Anexos	128

ÍNDICE DE CUADROS

1.- Cuadro # 1: Población.....	42
2.- Cuadro # 2: Variable Independiente.....	43
3.- Cuadro # 3: Variable dependiente.....	44
4.- Cuadro # 4: Plan de recolección de la información.....	45
5.- Cuadro # 5: Plan de procesamiento de la información.....	46
6.- Cuadro # 6: Encuesta a los docentes.....	49
7.- Cuadro # 23: Encuesta a los estudiantes.....	59
8.- Cuadro # 24: Plan de Acción - Estructura.....	79
9.- Cuadro # 43: Cronograma de actividades.....	125

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1.- Grafico # 5: Comprensión de los contenidos.....	49
2.- Grafico # 6: Motivación en el aula.....	50
3.- Grafico # 7: Acompañamiento a los padres de familia.....	51
4.- Grafico # 8 Nivel de razonamiento de los estudiantes.....	52
5.- Grafico # 9: Atención en las clases.....	53
6.- Grafico # 10: Intervención del juego didáctico.....	54
7.- Grafico # 11: Tecnología en clases.....	55
8.- Grafico # 12: Uso de técnicas.....	56
9.- Grafico # 13: Cambios en la dinámica educativa.....	57
10.- Grafico # 14: Repetición de la clase.....	58
11.- Grafico # 15: Resolución de problemas.....	59
12.- Grafico # 15: Resolución de problemas.....	60
13.- Grafico # 16: Colaboración con las actividades escolares.....	61
14.- Grafico # 17: Integración en los grupos de trabajo.....	62
15.- Grafico # 18: Comprensión de los conocimientos.....	63
16.- Grafico # 19: Participación en clases.....	64



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA:

“EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “IGNACIO ALVARADO” COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERIODO 2014 –2015”.

Autor: Gabriel Alexander Cruz Caiche

Tutora: MSc. Gina Parrales Loor

RESUMEN

En este trabajo de investigación fue conciso indicar que los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” presentaban dificultades en su razonamiento lógico por la escasa aplicación de técnicas que influyan en el aprendizaje práctico y competente de los beneficiarios de la educación. A través, de la recolección de datos como base metodológica se emplearon diferentes técnicas investigativas que permitieron deducir científicamente las causas y los efectos de las variables estudiadas determinando su origen proveniente del rendimiento académico. Los docentes no variaban los métodos para transmitir sus enseñanzas en el aula, las cuales no eran las adecuadas para el desarrollo del razonamiento lógico de los mismos dificultando el grado de aprendizaje y de comprensión que ellos necesitan para resolver los problemas que se les presenten en las diversas situaciones de su vida. Debido a cada una de las necesidades que presentaban los estudiantes y al estudio exhaustivo de leyes educativas se diseñó la guía estratégica metodológica, con la finalidad de mejorar la forma de pensar y razonar a través de juegos didácticos. La guía contiene 5 actividades pedagógicas que activarán principalmente, la participación voluntaria de los estudiantes brindando apertura a la participación voluntaria de los estudiantes obteniendo un ambiente favorable por un aprendizaje sostenible y equitativo.

Palabras claves: Razonamiento lógico, juego didáctico, habilidades, destrezas

INTRODUCCIÓN

El razonamiento lógico es un proceso intelectual y cognitivo que debe desarrollarse durante toda la etapa educativa ya que para una verdadera labor competitiva el personal docente debe permanecer en constante actualización en todos los ámbitos pedagógicos, es por eso que en el presente trabajo de titulación se pudo lograr que los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” desarrollen destrezas, habilidades y valores con el objeto que adquieran de su personalidad para que sean entes razonables y competentes frente a cualquier situación.

La guía contiene enfoques y actividades coherentes que se adaptan a la forma de abstraer los saberes con el fin de mejorar, facilitando el aprendizaje con juegos didácticos, basándose en la práctica significativa que permitirá a los niños y niñas del séptimo grado dar solución a los problemas o ejercicios en todos los ejes de aprendizajes. Las actividades de la guía se enmarcan a la adquisición de grandes competencias en su desarrollo intelectual proponiendo a la comunidad educativa cambios que ayuden a fortalecer sus habilidades y capacidades tanto intelectuales como cognitivas.

Se debe dar mucha importancia al aprendizaje significativo de los niños para que en el futuro no tengan problemas en su desenvolvimiento profesional frente a una sociedad que pide rendimiento y competitividad para un desempeño laboral eficiente y eficaz.

En el Capítulo I, se evidencia el problema, tema, planteamiento del problema, el análisis crítico, prognosis, formulación del problema, preguntas, directrices, delimitación del problema, integrantes de la investigación, justificación y objetivos de la investigación.

En el Capítulo II, se determina el marco teórico, fundamentación pedagógica, psicológica, sociológica, filosófica, psicopedagógica; categorías fundamentales, hipótesis y señalamiento de las variables.

En el Capítulo III, se encuentra la metodología, enfoque investigativo, modalidad de la investigación, nivel o tipos de investigación, métodos de la investigación, Operacionalización de las variables, técnicas de investigación, análisis e interpretación de los resultados, recomendaciones y conclusiones.

En el Capítulo IV, se detalla la propuesta, datos informativos, antecedentes, justificación, importancia, factibilidad, objetivos, fundamentación, metodología, plan de acción.

En el capítulo V, se asentó el marco administrativo, recursos, materiales, presupuesto, cronograma de actividades, bibliografía, y los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “IGNACIO ALVARADO” COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERÍODO 2014 – 2015.”

1.2. Planteamiento y formulación del problema

1.2.1. Contextualización

El juego didáctico, es una herramienta fundamental en el proceso del pensamiento humano que deberá ser utilizado en cualquier contexto educativo, pero por lo general los docentes no lo utilizan frecuentemente en sus labores cotidianas desconociendo sus múltiples ventajas pedagógicas y lúdicas en el aula de clases; activando prácticas estrategias, que mejorarán el razonamiento lógico de los estudiantes.

Estudios de la UNESCO demuestran los niveles de cognición en el pensamiento y razonamiento lógico de los niños y niñas en los establecimientos educativos,

enfaticando el aumento del aprendizaje memorístico que no permite equilibrar los conocimientos estimulados para la creación de conceptos propios efectuando la transformación de un entorno apropiado desde su autonomía y capacidad para aprender y vivir.

La provincia de Santa Elena, atraviesa cambios trascendentales en la educación a través de disposiciones gubernamentales del Ministerio de Educación, buscando mediante las actuales normas, diversos modelos pedagógicos que construyan una educación de calidad para todas las escuelas y colegios de la zona.

En la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” de la Comuna Palmar, existen problemáticas regulares en el razonamiento lógico de los estudiantes que se observaron directamente, debido a innumerables suposiciones provenientes de problemas sociales y cognitivos en diferentes ejes de aprendizajes que no disponen de un resultado académico satisfactorio especialmente en el razonamiento lógico, al momento de resolver algún problema que se les presente, reduciendo en ellos la creación de criterios propios y la obtención de aprendizajes significativos.

Debido a las causas expuestas en el párrafo anterior, nace la aplicación del juego didáctico para el desarrollo del pensamiento lógico con la finalidad, de incluir en el sistema curricular actividades netamente factibles para la edad de los colaboradores del proyecto de investigación, que promuevan la necesidad por aprender y será el rol del

docente despertar la curiosidad y el interés por participar activamente en las clases; evitando que el estudiante que presente mayor dificultad sea rechazado y ridiculizado por sus compañeros y docentes al momento de intervenir en las labores escolares.

1.2.2. Análisis crítico

El juego didáctico no sólo trata de enfatizar el nivel intelectual d los niños y niñas del Séptimo Grado sino que busca orientar los procesos dinámicos en el aula de clases, para que puedan desenvolverse frente a la sociedad con esquemas mucho más superiores que el aprendizaje memorístico, en el que se pueda adaptar, espacios divertidos y motivadores afianzando las estructuras cognitivas del pensamiento lógico a través de modernas metodologías que permitirán al docente, establecer las metas que desean alcanzar en todo el proceso escolar.

A través de la intuición creativa e imaginativa del juego didáctico, el docente reforzará habilidades y capacidades que el niño o niña necesitará en otros momentos de aprendizajes, brindando un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.

1.2.3. Prognosis

Los efectos del juego didáctico, constituyen un elemento imprescindible en el desarrollo del pensamiento lógico de los educandos ya que permitirá manifestarse en

actividades escolares que deberán ser claramente definidas en procesos pedagógicos, dirigidos por los profesionales de la educación, los mismos que, persiguen fines lúdicos a obtener en cada ejercicio realizado, reconociendo e identificando los cambios producidos en las tareas encomendadas.

Para que los juegos didácticos produzcan efectos positivos en el Séptimo Grado, será necesario que el docente varíe las temáticas de aplicación de diversos contenidos para que los niños y niñas, puedan describir e identificar cada acción analizada de manera ordenada y secuencial. Es importante hacer que los alumnos expresen verbalmente el proceso seguido en los resultados obtenidos para lo cual es preciso que la exposición de las situaciones por parte de los maestros sea muy clara y que su complejidad sea proporcionada y eficiente.

1.2.4.- Formulación del problema

¿De qué manera influirá el juego didáctico para el desarrollo del razonamiento lógico los estudiantes del Séptimo Grado de la Escuela de Educación básica “Ignacio Alvarado” de la Comuna Palmar, Parroquia Colonche, Provincia de Santa Elena período lectivo 2014 – 2015?

1.2.5. Preguntas directrices

¿Qué es el juego didáctico?

¿Los docentes aplican los juegos didácticos en las clases?

- ¿Realizan los docentes actividades para el desarrollo del pensamiento utilizando juegos didácticos?
- ¿Qué efectos producirían la aplicación de juegos didácticos en el séptimo grado?
- ¿Qué técnicas y estrategias serían las adecuadas para mejorar el razonamiento lógico de los estudiantes?
- ¿Cómo motivar a los estudiantes con juegos didácticos?
- ¿Qué herramientas serán las adecuadas para aplicar los juegos didácticos?
- ¿Cómo mejorar el razonamiento lógico con juegos didácticos?
- ¿Qué instrumentos se necesitarán para recolectar la información necesaria?

1.2.6. Delimitación del problema

Campo: Educativo

Área: Desarrollo del razonamiento lógico

Aspecto: Juegos didácticos

Propuesta: Diseño de una guía de juegos didácticos para mejorar el desarrollo intelectual.

Delimitación temporal: La investigación se realizará en el periodo lectivo 2014 – 2015.

Delimitación poblacional: Se trabajará con los niños y niñas de la escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” de la comuna Palmar, parroquia colonche, Cantón Santa Elena.

1.3.- JUSTIFICACIÓN

La educación actual no solo persigue la acumulación de conocimientos e informaciones ambiguas sino que se enfoca, en un contexto social en el que los estudiantes puedan explorar, experimentar, jugar, crear y resolver diversas actividades pedagógicas basadas en la práctica a través del juego didáctico y recreativo.

La **importancia** de los juegos didácticos en la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” radica, en el origen de ordenadores neurológicos para el desenvolvimiento tenaz del pensamiento creativo de los niños y niñas de la institución. Todo individuo tiene la capacidad de generar y transmitir sus experiencias adquiridas en el entorno educativo y social potenciando sus capacidades, habilidades y destrezas y preparándolos para el desarrollo de un entorno en el que les corresponda, actuar inteligentemente logrando, el propósito social y cultural de la sociedad.

La preparación del razonamiento lógico en los estudiantes de Séptimo Grado se enmarca, en un nivel de aprendizaje integrador con el objetivo de dominar, controlar y dirigir las potencialidades que poseen los niños y niñas enriqueciendo, la formación continua del pensamiento para establecer las relaciones entre lo que ya conocen y lo nuevo que van a experimentar o a vivir a través del juego.

El uso de los juegos didácticos permitirá al docente ajustar y adaptar los contenidos **utilizando** innovadoras estrategias que brinden al discente la libertad de comprender y adquirir lógicamente, un pensamiento analítico para que los **beneficiarios** de la

educación, puedan globalizar sus conocimientos solucionando eficientemente las problemáticas que se presenten en el transcurso de aplicación del proyecto.

Los docentes deberán desempeñar un papel importante al momento de dirigir los juegos didácticos en el aula de clases consiguiendo, un dominio óptimo en los procedimientos cognitivos de las actividades que se elaborarán acorde a la edad cronológica de los estudiantes y a la necesidad educativa que estos posean para la construcción del razonamiento lógico, comprendido, en el descubrimiento de premisas y reglas operacionales para la resolución de problemas que se asemejarán a la realidad de la vida.

Mediante las diversas acepciones y resultados satisfactorios a obtener en la ejecución del juego didáctico, se extenderá la **factibilidad** de contar con el apoyo de todos los actores de la institución para contrarrestar los déficits académicos de los estudiantes anexando en ella, una metodología precisa y activa para el mejoramiento del razonamiento lógico así como también para el compromiso de acompañar a los estudiantes en todas las actividades otorgadas en la institución ponderando; credibilidad eficaz en la educación que ofrece la comunidad. El razonamiento lógico de los estudiantes dependerá entonces de la validez y acomodación de los pensamientos diseñando, una guía didáctica que garantizará las nuevas formas de aprendizaje tal y como lo estipulan las actuales leyes educativas para el desarrollo integral de los niños.

1.4. OBJETIVOS

Objetivo general

Fortalecer el razonamiento lógico de los niños y niñas del Séptimo Grado de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” mediante el juego didáctico para la obtención de una educación de calidad y la resolución de problemas cotidianos.

Objetivos específicos

- ❖ Diagnosticar el contexto educativo verificando las dificultades de razonamiento lógico en los estudiantes para un mejor aprendizaje.
- ❖ Establecer la importancia del juego didáctico en el desarrollo del razonamiento lógico.
- ❖ Participar activamente en las actividades pedagógicas compartiendo nuevas experiencias y saberes a través del disfrute lúdico y recreativo.
- ❖ Diseñar una Guía Metodológica que beneficie el desarrollo del razonamiento lógico de los estudiantes, mejorando la credibilidad educativa de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” del Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena-Comuna Palmar en el Período 2014 –2015.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Investigaciones previas

La presente investigación se aplicará mediante diversos medios tecnológicos a nivel nacional e internacional, se encontraron algunos trabajos, archivos y documentales que se relacionan con la tesis, las mismas que brindan las expectativas necesarias para recorrer y solucionar las necesidades pedagógicas y educativas de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”. Dada la situación investigativa desde la web site se transcriben los siguientes:

“Metodologías para el desarrollo intelectual en la edad temprana, año 2010, autor José Pilay Gruezo de la Universidad de Venezuela”.

Este documental ofrece importantes técnicas de enseñanza aprendizaje para el dominio de los conocimientos de los estudiantes.

De la misma forma se evidenció en la Universidad Estatal Península de Santa Elena de la Provincia de Santa Elena, los siguientes temas:

“Desarrollo de la inteligencia lingüística para mejorar la expresión verbal y lingüística de los niños y niñas de primer grado de la “Escuela Vicente Rocafuerte” de San Antonio de la autora Silva Ponce María Verónica del año (2013)”.

El desarrollo de la inteligencia lingüística será el comienzo del estudio cognitivo para el desarrollo de las estrategias que se aplicarán en la propuesta investigativa.

“Estrategias metodológicas para desarrollar la creatividad de los estudiantes del Centro de Educación General Básica N° 11 “Atahualpa” ubicado en el cantón La Libertad año 2012- 2013”.

Este trabajo manifiesta una amplia gama de divertidas actividades para el salón de clases indicando la importancia de los juegos y su aplicación eficaz para cada área de aprendizaje.

Debido a los temas indagados en la web y en la Biblioteca de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, se declarará al proyecto de investigación como un estudio apto para ser aplicado en la Escuela “Ignacio Alvarado” porque cuenta, con los recursos pedagógicos que se utilizarán en la implementación de nuevas estrategias desarrollando el razonamiento lógico de los niños y niñas de la institución por una educación más participativa a través de juegos lúdicos y didácticos. Los problemas de razonamiento

lógico son aquellos problemas que se resuelven únicamente por tratar de elementos numéricos o geométricos o simplemente se toman de las cualidades de las cosas.

2.2. Fundamentación Filosófica

Las diversas disciplinas científicas expanden el conocimiento a través de la evolución de la ciencia. La humanidad, reconocida como único ser capaz de pensar y razonar necesita de estudios filosóficos para descubrir los prejuicios sociales y educativos de la sociedad aportando con diferentes teorías que sustentan el descubrimiento de la realidad y del pensamiento humano; porque en ella se evidencian las acciones cognoscitivas y motrices para los aprendizajes.

El libro Razonamiento Lógico cuestiona que; “Se entiende por lógico un pensamiento que es correcto, es decir un pensamiento que garantice que el conocimiento mediato que proporciona se ajuste a lo real”. (Louis Campistrans, 2012)

El autor enfatiza un pensamiento ágil en las cualidades internas del ser humano porque determina principalmente la razón en cada una de las prácticas cotidianas que realiza a diario definiendo, la capacidad de solucionar los problemas de forma lógica para comprender conceptos abstractos y trasladarlos al mundo de la comprensión y de las relaciones correspondientes de la realidad de la vida.

Otro de los autores que defienden la esencia filosófica de la tesis es el libro de pensamiento lógico, el mismo que determina; “El pensamiento lógico es eminentemente deductivo porque su uso no solo se posibilita en la demostración de teoremas matemáticos si no que permite de forma general analizar las situaciones que se presentan en la vida diaria”. (Oliveros Enrique, 2012)

Coincidiendo con el párrafo anterior, la deducción de los pensamientos amplía varios campos de inteligencia interrelacionados con algunas ciencias como la matemática, la ciencia y la lógica que permiten deducir o razonar correctamente en las distintas situaciones operacionales o cotidianas del entorno, desarrollando los aspectos relacionados con la memoria para la verdadera función tanto analítica como reflexiva que dominarán los conceptos de entendimiento para la concentración de los saberes de los estudiantes de la comunidad educativa “Ignacio Alvarado”.

La diversión en las clases debe ser siempre el objetivo principal del docente porque los juegos didácticos, serán actividades atractivas y motivadoras que ayudarán a los educandos a captar rápidamente cualquier área que se desea trabajar convirtiéndolos en entes de aprendizaje significativo guiados por los facilitadores del conocimiento.

2.3. Fundamentación Legal

Para mayor respaldo del proyecto de investigación se incluirán, todas las normas constitucionales y educativas que servirán como sustento legal para la asignación de los derechos humanos especialmente de los niños, niñas y adolescentes. Todo trabajo

de investigación deberá ser garantizado por las legítimas normas ecuatorianas que exigen la obtención de una educación de calidad de todos y para todos.

La Constitución de la República del Ecuador (2008: 21) en su artículo 27 de la sección quinta suscribe que; “La educación se centra en el ser humano [...] será participativa, obligatoria, intercultural, democrática incluyente y diversa de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, [...] y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”.

La educación, será el factor fundamental para una verdadera participación social y ciudadana ya que se enmarca, en un conjunto de principios políticos, sociales y económicos que exigen el cumplimiento del Estado, la sociedad y la familia de velar y proteger sus derechos, eliminando todo acto de vulnerabilidad en los niños y niñas del país.

Para esto se requiere que en las instituciones educativas públicas y privadas, se contrate personal profesional, capacitado, capaz de entender que quienes se educan son seres humanos que necesitan de la atención prioritaria de otros para poder asimilar correctamente sus conocimientos y aplicarlos en su vida diaria a través de juegos didácticos, brindando libertad y creatividad al momento de resolver cualquier situación.

El Plan Nacional del Buen Vivir es un programa estatal que se remite en la obtención de la calidad de vida de las y los ecuatorianos con la finalidad de proteger el bienestar y supervivencia de los ciudadanos y ciudadanas para la construcción de una vida armónica, potencialmente equilibrada.

Uno de los objetivos primordiales del Plan Nacional del Buen Vivir (2013- 2017) recalca que; “El Buen Vivir adopta y fortalece las políticas públicas para reducir eficazmente los niveles de inseguridad ciudadana fortaleciendo la seguridad integral en el estricto respeto a los derechos humanos”. La ciudadanía ecuatoriana vive las distintas transformaciones sociales que ofrecen los beneficios del Plan Nacional del Buen Vivir apuntando, directamente a las buenas relaciones y actitudes personales para una mejor convivencia ciudadana que construya un sistema de accesibilidad oportuna y eficiente para la igualdad de los derechos humanos.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEY) (2012: 6)

La presente ley garantiza la excelencia académica y organización de la educación en los distintos planteles educativos para que los docentes sean principales agentes de cambio en sus labores cotidianas practicando todo tipo de principios morales que serán el reflejo actitudinal de los nuevos forjadores de la patria.

El Capítulo Quinto literal F de la Ley Orgánica de la Ley Orgánica de Educación (2012:16) cuestiona que; “Propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar

organizando espacios dedicados a las obligaciones escolares y a la recreación y esparcimiento en el marco del uso adecuado en el tiempo”.

La cita esclarece los derechos que protegen a los estudiantes brindándoles un contexto educativo acorde a su capacidad intelectual y cronológica que ejercite su desarrollo integral, en un marco de cultura y armonía mejorando las atenciones en el servicio público especialmente en la educación.

Código de la Niñez y Adolescencia (2011: 11)

El Código de la Niñez y adolescencia dispone en sus artículos educativos el respeto considerable a los menores que sean excluidos de sus derechos para protegerlos de actos vulnerables que perjudiquen el acceso a la obtención de cualquier beneficio social, económico y educativo para con ellos, estableciendo principalmente su interés superior.

El artículo N° 37 del Código de la Niñez y Adolescencia (2011:7) en el literal G menciona que; “El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los establecimientos educativos ofrezcan servicios con calidad, equidad y oportunidad para desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo en los niños, niñas y adolescentes”.

Todas las leyes que protegen los deberes y derechos de los niños, niñas y adolescentes serán el respaldo efectivo para su efectivo rendimiento y desarrollo intelectual,

emocional y psicológico de los menores que anhelan vivir en un ambiente educativo totalmente equilibrado y sano.

2.4.- Fundamentación Pedagógica

La ciencia pedagógica actúa como eje regulador de la enseñanza y aprendizaje para la acomodación y asimilación de los conocimientos a través de la práctica, con el único propósito de adaptar, inferir y contrarrestar vacíos pedagógicos que no hacen posible una educación que alcance el más alto índice de credibilidad en la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”.

El libro “Pensamiento y Conocimiento” expresa que; “Se considera al pensamiento desde dos puntos de vista, el primero como actividad mental para la comprensión y entendimiento de los conocimientos, y el segundo como el resultado de la actividad intelectual y del razonamiento lógico”. (Perez Serrano, 2012)

El autor menciona la importancia del conocimiento y su inducción en el razonamiento lógico del ser humano determinando principalmente el debido tratamiento para el desarrollo intelectual desde la edad temprana. Los docentes se encargarán entonces de potenciar la capacidad de pensar de manera razonable en las distintas situaciones de la vida de un niño o niña, adaptando siempre el material didáctico preciso que servirá como herramienta pedagógica para la abstracción de los aprendizajes.

Otro pedagogo en su libro “Características del Pensamiento Lógico” define qué; “El reflejo generalizado de la realidad en el cerebro humano se realiza por medio de la palabra así como de los conocimientos que se tiene en el diario vivir”. (Perez Serrano, 2012)

Fundamentalmente la ruta direccional del ser humano depende del aparato psicomotor que proyecta las funciones y órdenes provenientes del cerebro; el mismo que debe permanecer sano en su accionar diario precisando sus percepciones, sensaciones y asimilaciones en todo ritmo de aprendizaje. Es por eso que cada individuo aprende de manera sistemática, para ordenar y acomodar los conocimientos pero a través de aprendizajes claros que logren que los estudiantes analicen, creen y construyan pensamientos e ideas propias.

2.5.- Fundamentación Psicológica

La Psicología, entendida como la ciencia que estudia la transparencia del pensamiento humano, transfiere teorías inferenciales que ayudan en el diagnóstico y examinación del comportamiento intelectual y de la personalidad. Esta corriente permitirá descubrir los aspectos cognitivos, sociales y emocionales que perjudican la obtención eficaz de los conocimientos así como también en el rendimiento académico de los estudiantes del Séptimo Grado de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”.

El libro Desarrollo del pensamiento Lógico sostiene que; “El pensamiento lógico incluye una serie de funciones u operaciones como identificar, reflexionar, analizar, sintetizar, relacionar ideas y conceptos que se activan para encontrar solución a problemas y conseguir metas determinadas”. (Vasquez, Richard y Cols, 21012)

En su mayoría los psicólogos utilizan el término pensar para referirse a toda actividad mental desarrollada en el ser humano, encontrando siempre una respuesta a alguna complicación o dificultad de aprendizaje que se presente en un proceso educativo determinando; los medios precisos para alcanzar una meta mediante el razonamiento lógico. La idea de los colaboradores educativos en la cita expuesta, fomentará una secuencia de transformación lógica para el dominio de la práctica cognitiva en las aulas de clases, activando las técnicas y metodologías adecuadas para la transferencia de los contenidos.

En el libro Desarrollo Integral del Niño aclara que; “Toda explicación psicológica se apoya en la biología, en la lógica y en la sociología, tratándose de las funciones elementales como percepción y motricidad para que sean dependientes de la inteligencia desde sus primeros movimientos”. (Mary Eming Young, 2010)

Las destrezas psicomotrices que trata de recalcar la autora fundamentan no sólo el proceso cognitivo y su desarrollo intelectual sino que además de ser un sistema transcendental que busca soluciones a dificultades de aprendizajes, enlaza vínculos

sociales y afectivos mejorando el pensamiento lógico de los niños, niñas y adolescentes. El docente del Séptimo Grado, impulsará en su quehacer educativo actividades pedagógicas que persigan las expectativas de un pensamiento lógico permitiendo la representación y correlación de símbolos, ideas y expresiones viables para el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes a través del juego didáctico.

2.6.- Categorías Fundamentales

Por las características y el comportamiento de las variables definidas en la tesis, se estudiarán e indagarán, algunos subtemas que sustentan el soporte teórico de la misma caracterizando la coherencia y el sentido común de las citas textuales y su incidencia en la aplicación de la propuesta en la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”.

2.6.1.- Definición del razonamiento lógico

Se entiende por razonamiento lógico al uso cotidiano de actividades que persiguen una acción lógica, derivada de pensamientos ideas y expresiones correctas que persiguen un fin determinado; permitiendo la forma general de solucionar diversas situaciones a través de reglas y procedimientos establecidos desde la ciencia misma de la vida.

El libro Pensamiento y Razonamiento Lógico indica que; “El razonamiento lógico infiere nuevas proposiciones a partir de proposiciones conocidas para lo cual se usan determinadas reglas establecidas o demostradas que no solo posibilitan la demostración

de mucho teoremas matemáticos sino que se enfoca en problemas cotidianos”. (Enrique Oliveros, 2010)

La cita manifiesta la capacidad que tiene el ser humano para resolver operaciones y problemas precedidos de la razón; todo ser humano que se desenvuelve normalmente en la sociedad necesita organizarse mentalmente bajo esquemas representativos de la memoria organizando los conocimientos de manera secuencial.

2.6.2.-Características del razonamiento lógico

El razonamiento lógico posee características observables y medibles que se diferencian con la agilidad correcta de resolver diversos ejercicios en un tiempo determinado. La humanidad que permanece en constante asimilación de los conocimientos, necesita autoajustar diversos niveles cognitivos asociados a su realidad distinguiendo; sensorialmente los aspectos relevantes para el desarrollo del pensamiento lógico ya sea de una imagen, objeto, frase o palabra.

Características:

- ✓ Habilidad para encontrar soluciones lógicas
- ✓ Demuestra diversas habilidades
- ✓ Mantiene el entusiasmo para resolver operaciones complejas
- ✓ Observa y escucha con atención para abstraer los conocimientos

- ✓ Educa los órganos sensoriales con las actividades
- ✓ Se desprende de las relaciones ante los objetos

(Enrique Oliveros, 2010)

Las características antes mencionadas recalcan el dominio del razonamiento lógico que debe poseer un individuo al momento de resolver cualquier operación. Los docentes deben de propiciar múltiples juegos, actividades y proyectos educativos que les permita a los estudiantes desarrollar sus capacidades y potencialidades a través de sus experiencias y vivencias propias unificando las acciones con el ambiente en todos los momentos de aprendizaje.

2.6.3.-Desarrollo del razonamiento lógico

Debido a la amplitud del concepto se puede definir que el razonamiento lógico corresponde a toda actividad intelectual que realizan las personas para poder captar, definir y comprender alguna necesidad correspondiente del entorno; por lo que es de suma importancia desarrollarlo desde temprana edad.

Louis E.Raths, y Selma Wasserman menciona que;” El razonamiento lógico tiene dos aspectos observables, el primero es positivo porque motiva a los cambios cognitivos y el segundo es negativo porque muchas veces no actúa como una capacidad mental”.

El mismo autor establece que desarrollar este tipo de pensamientos abarca un entrenamiento consecutivo de la materia aplicando técnicas que ayuden en el ejercicio mental y cognitivo de los estudiantes mencionando los siguientes:

Técnicas para desarrollar el razonamiento lógico en los niños

- Utilice siempre objetos e imágenes que ellos puedan describir correctamente.
- Manifiéstese siempre con un trato agradable y un contexto armónico en sus clases.
- Diseñe estrategias que cumplan con los requisitos apropiados para su edad.
- Incorpore en las actividades escolares operaciones mentales como: resumir, observar, comparar, interpretar para producir nuevos pensamientos.

(Louis Campistrous, 2012)

Desarrollar el razonamiento lógico no es cuestión de obligación sino de hábitos, las escuelas y colegios de la actualidad tratan de incorporar actividades que ayuden en el desarrollo del razonamiento lógico para que los estudiantes puedan razonar antes de actuar.

2.6.4.-Elementos del razonamiento lógico

Sus elementos varían en una gama de operaciones mentales que globalizan descripciones representativas en una actividad a realizar permitiendo; manipular sensorialmente los procesos a seguir para solucionar y resolver cualquier conflicto cognitivo.

En el libro Elementos del Razonamiento Lógico aclara que; “El razonamiento lógico depende de su estructura cognitiva que se va construyendo poco a poco”. (Rouge Feusrstein, 2012)

Cuadro N° 1: Elementos del razonamiento lógico

ELEMENTOS DEL RAZONAMIENTO LÓGICO	
Abstraer	Condiciona y los conocimientos y los retiene
Observar	Percibe los conocimientos por medio de la vista sin descuidar ningún detalle
Diferenciar	Asimila las diferencias y semejanzas por medio de los sentidos
Clasificar	Divide por orden, forma, colores, y tamaño cualquier objeto elemento
Identificar	Reconoce todas las características para describir un objeto
Analizar	Separa las partes de un todo para extraer cualquier inferencia lógica
Comparar	Relaciona los elementos, objetos o datos explorando todos los rasgos de forma sistémica

(Rouge Feusrstein, 2012)

La aplicación de estos elementos como actividad intelectual para el desarrollo del razonamiento lógico de los estudiantes del Séptimo Grado de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” implementará la comprensión lógica de los contenidos así como también su desempeño académico en el aula de clases.

2.6.5.- Inteligencias Múltiples y Razonamiento Lógico

La teoría de las inteligencias múltiples hace alusivo el estudio del razonamiento lógico y su incidencia en la resolución de operaciones lógicas derivadas de un conjunto divergente de habilidades y capacidades que serán descubiertas, por los profesionales de la educación. Dícese que un niño o niña puede dominar hasta cuatro inteligencias dependiendo de su desarrollo físico, emocional y cognitivo; perspectivas como éstas son las que se desea desarrollar con los estudiantes del Séptimo Grado.

La teoría de las “Inteligencias Múltiples” manifiesta que; “Una inteligencia implica la habilidad necesaria para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada”. (Howard Gardner, 2010)

Por otro lado la teoría de Gardner dispone de siete inteligencias múltiples que son:

Inteligencia musical: Prepara y asocia bilógicamente el sonido con el cerebro desempeñando importantes papeles sensoriales con la producción musical.

Inteligencia cinética corporal: Controla los movimientos del cuerpo situados en los hemisferios izquierdo y derecho; el movimiento del cuerpo sigue un desarrollo claramente definido en los niños y niñas.

Inteligencia lógico matemática: Resuelve problemas a partir de un estudio analítico y algorítmico.

Inteligencia lingüística: Supera las pruebas empíricas y es la responsable de la formulación de oraciones gramaticales dándole sentido común, y es la expresión del lenguaje en toda su manifestación.

Inteligencia espacial: Aplica a la navegación, lectura y navegación de mapas, visualiza y estudia los distintos espacios del contexto en que se encuentra ubicándose rápidamente de un lugar a otro.

Inteligencia interpersonal: Se construye a partir de los sentimientos y emociones de las personas y no depende del lenguaje, en su mayoría es utilizada por profesores, padres y terapeutas para mejorar las relaciones humanas.

Inteligencia intrapersonal: Encargada de estudiar los aspectos internos de las personas sus propios sentimientos y emociones, orientando su propia conducta.

Se resuelve entonces que las inteligencias múltiples se manifiestan de diferentes formas mediante el estímulo y la motivación personal e interpersonal de los demás; adaptarlas a los niños es un reto pero desarrollarlas un hábito a seguir.

2.6.6.- Definición del juego didáctico

El juego didáctico es una actividad lúdica que busca entretener y armonizar el espacio de trabajo para comprender un tema específico; afianzando los conocimientos ya adquiridos a través de la representación y manipulación lógica.

El libro “El juego como recurso didáctico comenta que:” Un juego bien elegido puede servir para introducir un tema porque ayuda a comprender mejor los conceptos”. (Adela Salvador, 2012)

La didáctica y el juego cumplen un papel fundamental en la enseñanza de los estudiantes y son los encargados de mejorar y motivar las actividades en las clases estimulando todo periodo de asimilación cognitiva. Con esta variable a aplicar en el actual proyecto, se logrará que los niños y niñas del Séptimo Grado de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” puedan adquirir altos niveles de destrezas en el desarrollo del razonamiento lógico de los mismos.

2.6.7.-El juego didáctico como herramienta pedagógica

Todo juego educativo implica un objetivo a cumplir; la pedagogía unifica sus principios y niveles de aprehensión de los conocimientos por medio del juego ya que una clase motivada tiende a mejorar la aplicación de técnicas y estrategias produciendo entusiasmo, diversión, interés y el gusto por aprender.

Se define al juego como; “Una relación entre juego y aprendizaje porque consiste en superar los obstáculos propuestos para encontrar y recorrer los caminos de la confusión”. (Andres y Garcia, 2010)

El juego y la pedagogía son una excelente ocasión del aprendizaje así como también, una herramienta fundamental que requiere principalmente de comunicación mutua erradicando la forma tradicional de compartir los conocimientos para estabilizar cambios significativos y mejores experiencias abstraídas.

El docente deberá implementar en sus clases juegos acorde a los temas expuestos para facilitar a los estudiantes otras formas de poder entender su naturaleza propia por aprender.

La unión del juego didáctico con la pedagogía formará una actividad divertida y placentera para los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” la misma que no admite imposiciones externas ya que el niño o niña debe sentirse libre para pensar, actuar, y elegir al momento de establecer el juego ya sea de manera grupal e individual.

2.6.8.-Objetivos del juego didáctico

El juego didáctico contiene una serie de objetivos curriculares que los docentes tienen que establecer para cumplir sus metas propuestas durante el año escolar, los mismos

que le permitirán visionar y afianzar de manera responsable otros conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa educativo.

La teoría didáctica conceptualiza que; “Educar constituye un medio para familiarizar a los jugadores con ideas y datos de numerosas asignaturas, brinda un ambiente de estímulo tanto para la creatividad emocional como para la intelectual basada en objetivos”. (Garcia, 2012)

El autor sostiene también tres objetivos que combinan las acciones con los logros a obtener y son:

Objetivo didáctico: Precisa el juego con su contenido desarrollando actividades a desarrollar a través de la utilización del material lúdico y adecuado.

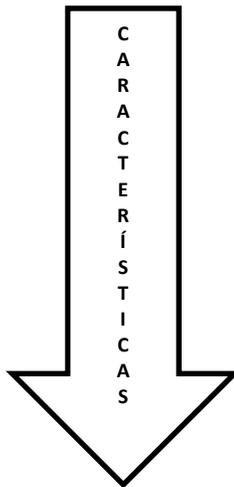
Objetivo educativo: Plantea los conocimientos en generales y los fines a obtener por su correspondencia académica y los modos de conducta que hay que fijar cuando se practica algún juego en común.

Objetivo lúdico: Manifiesta con claridad los elementos imprescindibles de un juego como ejercicio didáctico en el que deben estar presentes los beneficiarios.

(Garcia, 2012)

2.6.9.-Características del juego didáctico

El juego didáctico es parte de una actividad dirigida por lo que es preciso identificar cada una de sus características las cuales deberán de ser aptas para su eficiente aplicación en el aula.



- Que tenga siempre una intención didáctica
- Deberá basarse a un objetivo didáctico
- Da a conocer las reglas y condiciones a los jugadores
- Elige un número de jugadores
- Establece una edad específica para cada juego
- Que sea divertido y organizado
- Debe desarrollar una competitividad saludable y libre de conflictos
- Clasificarlo de acuerdo al número de jugadores

Elaborado por: López y Bautista (2010)

El juego didáctico despertará la curiosidad por aprender de forma significativa y secuencial en los estudiantes del Séptimo Grado de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” contribuyendo, de manera reflexiva y espontánea en sus acciones lúdicas. El docente aplicará esta metodología con el único fin de generar un aprendizaje efectivo dotado de la diversión brindando a sus educandos soluciones prácticas en la adquisición de los conocimientos.

2.6.9.1.- El juego didáctico y atención a la diversidad

La diversidad en el aula de clases se remonta a una historia trascendental y evolucionista para que todas las personas que participan en el proceso escolar puedan gozar equitativamente de derechos otorgados en todas las leyes educativas sin distinción alguna.

El texto menciona que; “El juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen”. (Bautista Vallejo, 2010)

El juego didáctico atiende a la diversidad de cada estudiante según cual fuese su necesidad ya sea biológica o social. Por su extrema conceptualización el niño o niña potenciará su lenguaje y otros prototipos cualitativos e intelectuales a través del juego didáctico favoreciendo, su comunicación y socialización que le permitirá ir conociendo a las personas que le rodea.

El orientador escolar será el encargado del disfrute pleno en la aplicación del juego didáctico en el aula de clases dando siempre las mismas oportunidades de participación a todo el equipo de trabajo, contando con un formato planificado y organizado según el juego a realizar enlistada de la siguiente manera:

Estructura del juego didáctico

- Título
- Área de conocimientos
- Objetivos
- Contenidos
- Población-edad
- Desarrollo
- Duración
- Recursos
- Instrucciones
- Número de jugadores

(Paula Chacon, 2010)

Las teorías expuestas en la tesis vislumbran su esencia científica, metodológica y estratégica para la eficiente aplicación de la propuesta a realizarse en la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” con los estudiantes del Séptimo Grado.

2.7 Idea a defender

El Juego Didáctico desarrolla el Razonamiento Lógico de los estudiantes del Séptimo Grado de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” de la comuna Palmar, parroquia Colonche, cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena, período lectivo 2014-2015.

2.8.-Variables

CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	
Variable Independiente	Variable Dependiente
.Juego Didáctico	Razonamiento Lógico
Definición del juego didáctico	Características del razonamiento lógico
El juego didáctico como herramienta pedagógica	Desarrollo del razonamiento lógico
Objetivos del juego didáctico	Técnicas para desarrollar el razonamiento lógico
Características del juego didáctico	Elementos del razonamiento lógico

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.- Enfoque Investigativo

La metodología será el camino a recorrer en el transcurso o aplicación del trabajo de titulación y es una de las acciones metodológicas más importantes que se utilizarán para la recopilación de datos e informaciones necesarias; dirigidas por métodos, técnicas y otros procedimientos que se ajustan a los elementos claves con la finalidad de vencer las dificultades de aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”.

Se concibe a la metodología como; ‘Una alternativa razonable, fructífera y flexible que consiste en emplear correctamente las estrategias de aprendizaje en función de los contenidos’’. (Armas, Gonzalez y Vasquez, 2010)

La metodología aclara el campo investigativo midiendo los respectivos niveles y recursos que tiene el docente, acercando al estudiante a un conocimiento práctico a través del Juego Didáctico. El maestro debe escoger los métodos y técnicas más adecuados para el desarrollo de habilidades de los estudiantes llevando a cabo el principio general de un aprendizaje activo y espontáneo.

Las distintas modalidades de los estudios metodológicos brindan un acercamiento eficaz hacia la problemática vigente en la institución ya que trata de armonizar el ambiente de aprendizaje en la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” desarrollando el razonamiento lógico de los estudiantes.

3.2.- Modalidad de la investigación

La modalidad de la investigación se enfoca en la realidad de una comunidad para arribar a una conclusión cierta y contundente acerca del Juego Didáctico valiéndose de la observación y el trabajo práctico, típico de todo proceso estratégico a realizar. Las modalidades a utilizar serán:

Investigación de campo: Se utiliza la siguiente investigación porque es una de las más relevantes en el campo investigativo y conduce al lugar de los acontecimientos es decir el lugar de los hechos, en este caso se instalará en el establecimiento educativo para poder verificar las dificultades de aprendizaje y mejorarlas.

Investigación documental y bibliográfica: La siguiente investigación se aplicará en base informes y documentales como: revistas, folletos, libros, páginas web y otros sitios que evidencian las definiciones teóricas del proyecto.

Investigación explicativa: Permitirá dar las explicaciones reales de los resultados obtenidos en el proceso de la investigación.

3.3.-Métodos de la investigación

Los métodos de investigación indican la forma de aplicar la metodología y estrategia adecuada para el aprendizaje de los estudiantes para poder corregir las falencias en la abstracción de los conocimientos por lo que se utilizarán los más idóneos en cuanto a su estudio y aplicación.

Método Inductivo – Deductivo: Inductivo se refiere a hechos que van desde pensamientos propiamente a afirmaciones generalizadas, esto se refiere a procesar la información de la recolección de datos obtenidos mediante observaciones hizo que posible formular la hipótesis. En cambio la deducción viene de afirmaciones de carácter general a afirmaciones propiamente dadas por el investigador, provienen del deductivo, que en contextos investigativos significa descender, y fue utilizado por filósofos en investigaciones anteriores para utilizar premisas obteniendo conclusiones idóneas.

Método analítico: Distingue las partes de un todo y procede a la revisión ordenada de cada uno de sus elementos por separado; es el encargado de observar y penetrar el razonamiento lógico a través de análisis relevantes aplicables al objeto de estudio agilitando las posibles soluciones al problema determinado.

Método sintético: Reúne los diversos elementos analizados anteriormente ya que corresponde a una parte complementaria del análisis y es indispensable porque

generaliza el pensamiento con conclusiones específicas que producirán nuevos juicios, criterios y argumentaciones mucho más profundas con relación al caso investigado.

3.4.- Nivel o tipos de la investigación

El nivel escogido se caracteriza por ser flexible y permitirá realizar las debidas correcciones en el proceso sin dañar la estructura principal del objeto estudiado, no es un método perfecto pero permite realizar correcciones y buscar soluciones en la lucha para resolver los posibles problemas que se presenten.

Nivel exploratorio: Emplea una exploración real con el estudio de campo en el proceso investigativo para poder analizarlo detenidamente describiendo sus características y cualidades partiendo de una técnica investigativa.

Paradigma de la investigación: Son modelos metodológicos que ayuda en la recopilación de datos para la comprensión teórica del tema mejorando la validez real del estudio, y creando nuevas fronteras investigativas en los interesados a resolver el problema.

Paradigma cualitativo: Son técnicas que agilitan respuestas positivas según los resultados obtenidos describiendo sus cualidades y cantidades en un análisis práctico

dando origen a un nuevo sistema metodológico para la aprehensión de los conocimientos.

Teresa, Fernández S. (2009: 22) en su libro “Paradigmas de Investigación” comenta que; “El paradigma es una investigación triangulada o multi-metódica que integra datos cuali-cuantitativos dentro de un único estudio”.

Los modelos educativos se conectan bajo el estudio significativo de la ciencia integrando a través de metodologías y técnicas precisas, diversas formas de transmitir los conocimientos en las aulas aplicando siempre una motivación constante y activa.

3.5.-Técnicas de investigación

Las técnicas de investigación se encargan de organizar las formas de recolectar información eficaz y evidente que contiene todos los aspectos importantes de la investigación, para interpretar los resultados de las variables.

Encuesta: Se utilizó esta técnica porque reúne las características y las apreciaciones de los actores de la institución generando una escala cualitativa que los encuestados deberán escoger para saber las opiniones acerca del tema.

Entrevista: Con la siguiente técnica se pudo interactuar entre dos o más personas para tratar asuntos relevantes con respecto a la investigación y consiste en la formulación de un cuestionario; material que se utilizará para recopilar la información necesaria.

3.5.1.- Población

Es la cantidad de personas con las que se realizará la investigación y consiste en clasificarlas según su categoría o jerarquía institucional.

3.5.2.-Integrantes de la investigación

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

No.	POBLACIÓN	MUESTRA
1.	DIRECTOR	1
2.	DOCENTES	8
3.	ESTUDIANTES	40
	TOTAL	49

Por la cantidad de integrantes menor a 100 no se aplicará muestreo.

3.6.- Operacionalización de las variables

3.6.1.- Variable independiente: Juego didáctico

Cuadro N°3: Variable independiente

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
El juego didáctico es una actividad lúdica que busca entretener y armonizar el espacio de trabajo para comprender un tema específico; afianzando los conocimientos ya adquiridos a través de la representación y manipulación lógica.	El juego didáctico	Actividades innovadoras y participativas.	¿Cree usted que los niños y niñas permanecen siempre activos en el aula de clases?	Encuesta
	El juego didáctico como herramienta pedagógica.	Desarrolla el razonamiento Lógico.	¿Los niños (as) razonan correctamente antes de responder a una pregunta o premisa?	Entrevista
	Objetivos del juego didáctico.	Aprendizaje práctico y significativo.		

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

3.6.2.- Variable dependiente: Razonamiento lógico

Cuadro N°4: Variable dependiente

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
<p>Persigue una acción lógica, derivada de pensamientos ideas y expresiones correctas para un fin determinado; permitiendo la forma general de solucionar diversas situaciones a través de reglas y procedimientos establecidos desde la ciencia misma de la vida.</p>	<p>Desarrollo del razonamiento lógico.</p>	<p>Adquisición de destrezas y habilidades.</p>	<p>¿Resuelves con facilidad pequeños problemas que se te presenten?</p>	<p>Encuesta</p>
	<p>Inteligencias múltiples razonamiento lógico.</p>	<p>Desarrollo de las competencias lógicas.</p>	<p>¿Comprendes con claridad todo lo que te enseña tu maestro (a)?</p>	<p>Entrevista</p>
	<p>Elementos del razonamiento lógico.</p>	<p>Aplicación en resolución de problemas.</p>		

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

3.7.- Plan de recolección de la información

Cuadro #5: Recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para aplicar el juego didáctico como herramienta educativa.
2. ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Formativo
4. ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigador: Gabriel Cruz Caiche
5. ¿A quiénes?	Docentes y estudiantes
6. ¿Cuándo?	En el año lectivo 2014 – 2015.
7. ¿Dónde?	ESCUELA “Ignacio Alvarado”
8. ¿Cuántas veces?	Una vez.
9. ¿Cómo?	Aplicación individual de encuestas a los profesores, estudiantes y la entrevista al Director.
10. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas realizadas a docentes y padres de familia.
11. ¿Con qué?	Cuestionario de preguntas básicas.

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

3.8 . Plan de Procesamiento de la información

Cuadro #6: Plan de procesamiento de la información

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
Mediante las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”.	Se considerará las fuentes de investigación bibliográfica utilizando: revistas, periódicos, páginas web, internet.	Se aplicaron encuestas a los docentes y estudiantes, así como también a los padres de familia, donde se pudo evidenciar la problemática existente	Es necesario recalcar que al momento de haber culminado con la aplicación de las encuestas y entrevistas, se pudo determinar el problema de investigación.	Guía Metodológica que beneficie el desarrollo del Razonamiento Lógico de los estudiantes, mejorando la credibilidad educativa de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”.

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

3.8.2.- Análisis e interpretación de los resultados

Resultados de la encuesta realizada a los docentes

3.8.3.- ¿Los estudiantes comprenden con claridad todos los conocimientos impartidos?

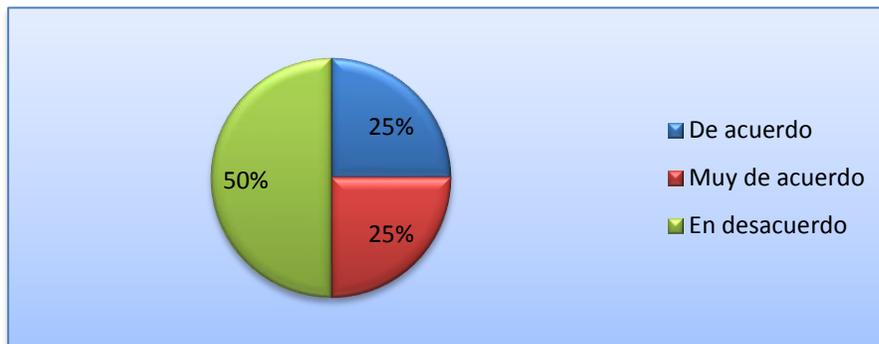
CUADRO N°5: Comprensión de los contenidos

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
1	De acuerdo	2	25%
	Muy de acuerdo	2	25%
	En desacuerdo	4	50%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 5: Comprensión de los contenidos



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: Según los resultados estadísticos el 50% de la población está en desacuerdo con la pregunta planteada nunca mientras el 25% y el 25% representan un bajo nivel de confiabilidad.

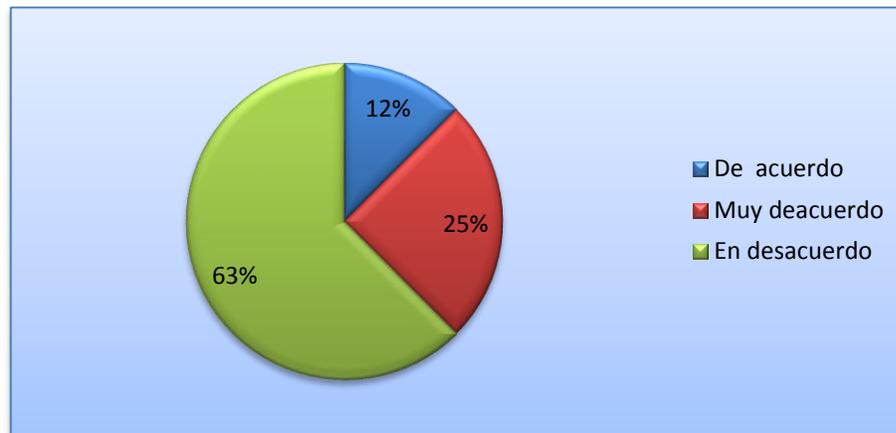
2. ¿Cree usted que los niños (as) permanecen siempre activos en clases?

CUADRO N°7: Motivación en el aula de clases

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
2	De acuerdo	1	12%
	Muy de acuerdo	2	25%
	En desacuerdo	5	63%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
 Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 7: Motivación en el aula de clases



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
 Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: La respuesta estadística manifiesta que el 63% está muy de acuerdo de padres de familia reconocen que la motivación en el aula es deficiente, muy de acuerdo representan el 25% y el 12% de acuerdo por lo tanto, denota el deseo de que sus hijos tengan un desarrollo educativo en un marco motivacional y armónico.

3.- ¿Los padres de familia acompañan siempre a sus hijos con todas las tareas y disposiciones de la institución?

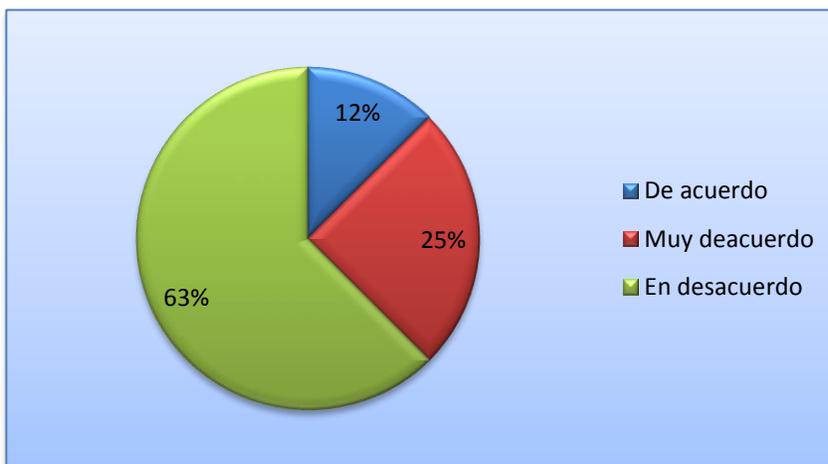
CUADRO N° 8: Acompañamiento de los padres de familia

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
3	De acuerdo	1	12%
	Muy de acuerdo	2	25%
	En desacuerdo	5	63%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 8: Acompañamiento de los padres de familia



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: La respuesta estadística manifiesta que el 63% en desacuerdo, el 25% muy de acuerdo y el 12% de acuerdo por lo tanto la aplicación de la guía integrará espacios de afectividad en cada una de las actividades a realizarse.

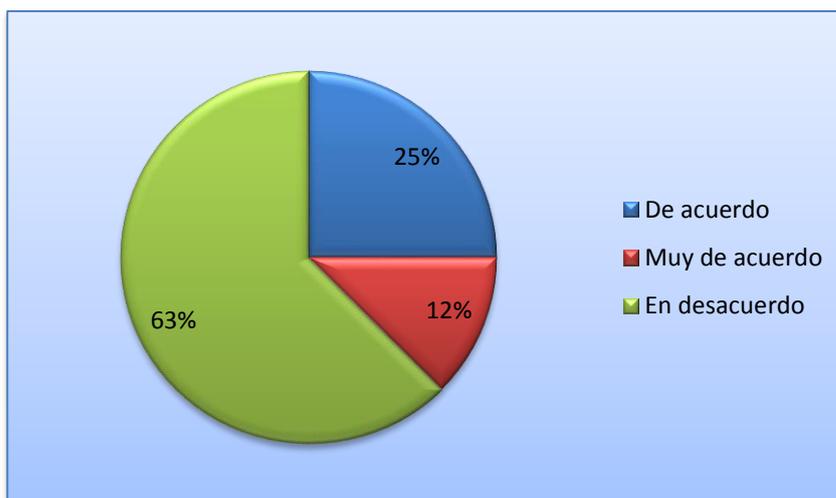
4.- ¿Los niños (as) razonan correctamente antes de responder a una pregunta o premisa?

CUADRO N° 9: Nivel de razonamiento de los estudiantes

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
4	De acuerdo	2	25%
	Muy de acuerdo	1	12%
	En desacuerdo	5	63%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 9: Nivel de razonamiento de los estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: Se analizará que el 63% está de en desacuerdo porque los estudiantes no razonan correctamente al momento de responder a cualquier estímulo cognitivo, mientras que el 25% y 12% reflejan un porcentaje totalmente inferior y será una respuesta favorable para desde allí empezar con el entrenamiento intelectual de los niños y niñas de la institución.

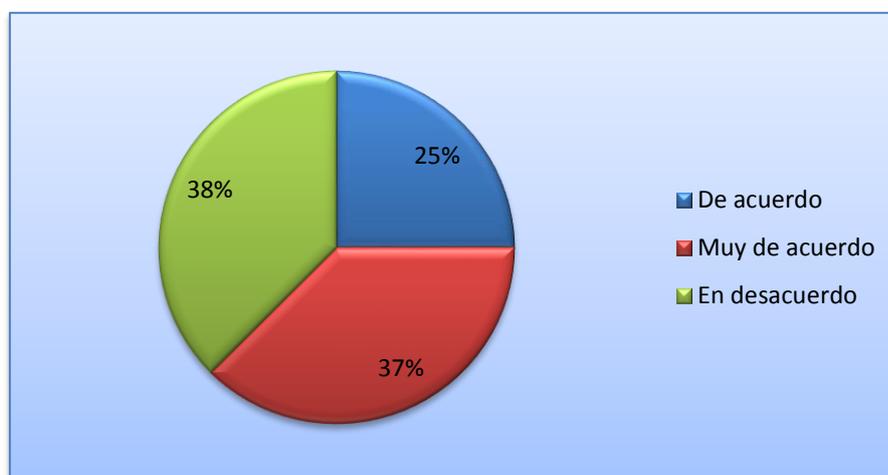
5.- ¿Cuándo usted imparte las clases ellos (as) prestan atención y atienden a todos los estímulos?

CUADRO N° 10: Atención en las clases

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
5	De acuerdo	2	25%
	Muy de acuerdo	3	37%
	En desacuerdo	3	38%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 10: Atención en las clases



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: Dada la resolución estadística se notará que el 38% y 37% alcanza una similitud según la pregunta planteada mientras el 25% está de acuerdo con la resolución por lo que el docente deberá variar las técnicas de enseñanza para que los estudiantes capten con atención los contenidos.

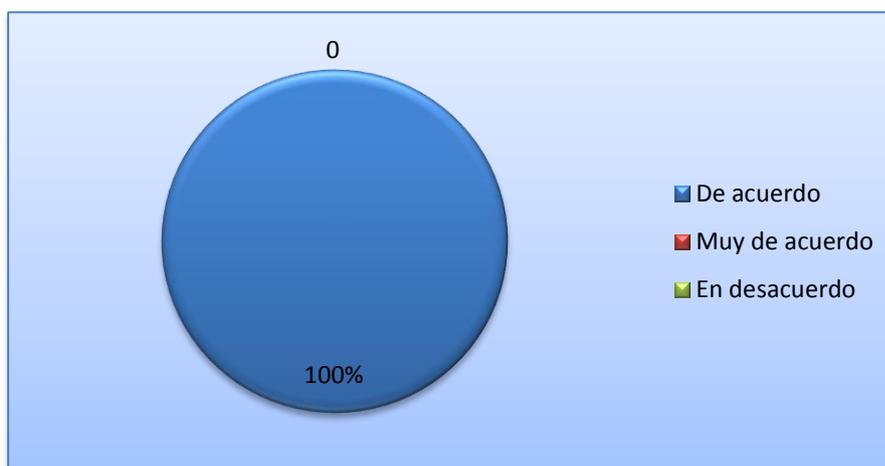
6.- ¿Cree usted que el juego didáctico elevará el razonamiento lógico de los niños (as)?

CUADRO N° 11: Intervención del juego didáctico

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
6	De acuerdo	8	100%
	Muy de acuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 11: Intervención del juego didáctico



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: El 100% de los docentes están de acuerdo afirman que el razonamiento lógico a través de los juegos didácticos se elevará a un mejor nivel de comprensión y retentiva de los conocimientos.

7.- ¿Cuándo usted quiere innovar en sus clases utiliza la tecnología como herramienta didáctica para los aprendizajes?

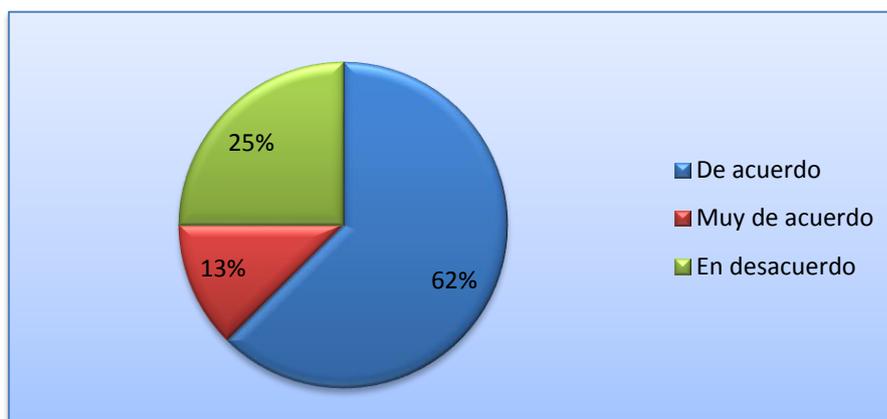
CUADRO N° 12: Tecnología en clases

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
7	De acuerdo	5	62%
	Muy de acuerdo	1	13%
	En desacuerdo	2	25%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela "Ignacio Alvarado"

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 12: Tecnología en clases



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela "Ignacio Alvarado"

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: El 62% de la encuesta dirigida a los docentes establece estar de acuerdo con que se implemente la tecnología en el aula de clases mientras que el 25% y el 13% alcanzan un mínimo porcentaje para la implementación de herramientas pedagógicas que innoven la forma de despertar interés en las clases.

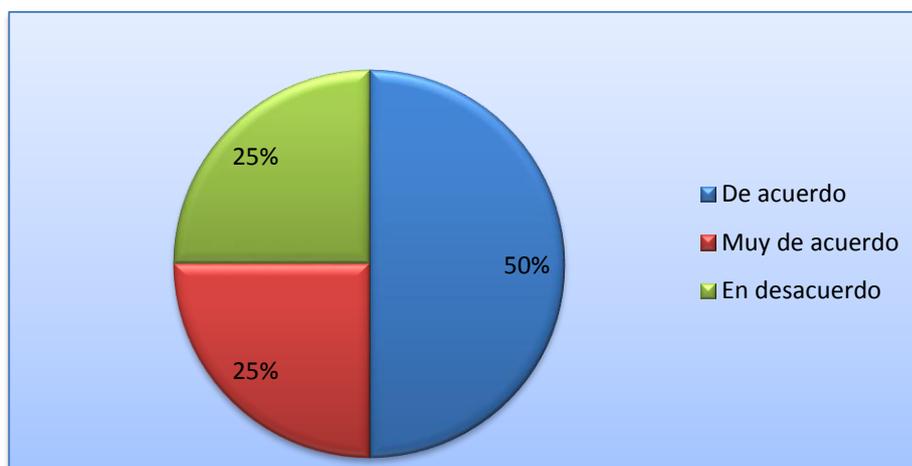
8.- ¿Utiliza usted modernas técnicas de enseñanza aprendizaje para mejorar el razonamiento lógico de los (las) estudiantes?

Cuadro N° 13: Uso de técnicas

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
8	De acuerdo	4	50%
	Muy de acuerdo	2	25%
	En desacuerdo	2	25%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 13: Uso de técnicas



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: La respuesta estadística describe estar de acuerdo con el 50% del uso de técnicas para mejorar el razonamiento lógico de los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”, el 25% muy de acuerdo y en desacuerdo para lo cual será necesario utilizar técnicas que desarrollen plenamente el aprendizaje de los niños.

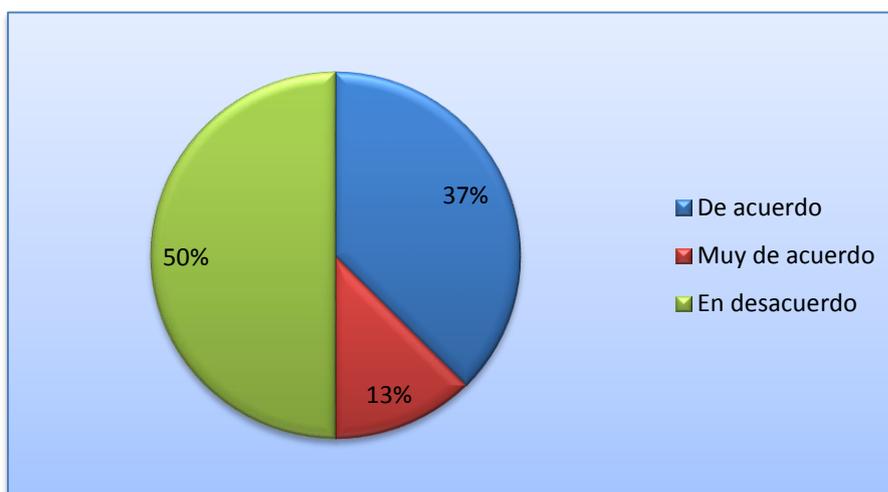
9.- ¿Cuándo usted percibe conductas incorrectas en los niños (as) cambia la dinámica educativa?

CUADRO N° 14: Cambios en la educativa dinámica

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
9	De acuerdo	3	37%
	Muy de acuerdo	1	13%
	En desacuerdo	4	50%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 14: Cambios en la educativa dinámica



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: El 50% de la población responde estar en desacuerdo con el cambio de la dinámica educativa en el aula de clases, pero el 37% y 13% es relativo a la importancia del comportamiento en clases.

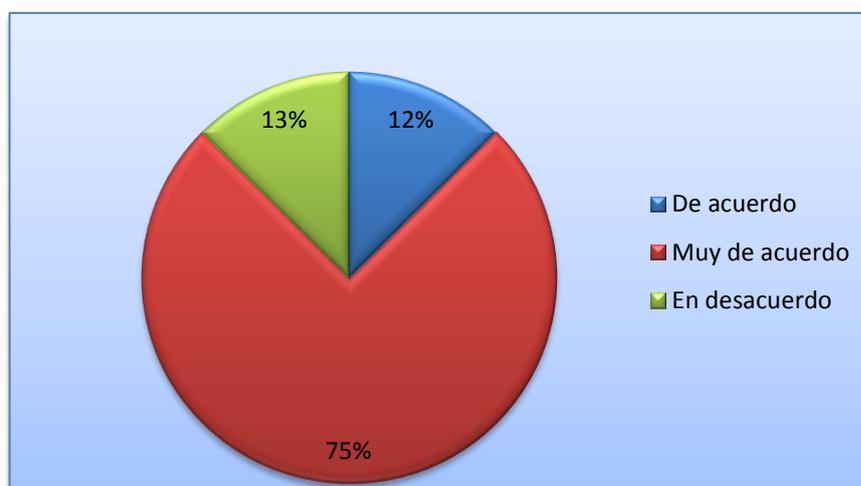
10.- ¿Cuándo los estudiantes no entienden algún tema usted se detiene y brinda las alternativas necesarias para que ellos (as) capten los conocimientos?

CUADRO N° 15: Repetición de la clase

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
10	De acuerdo	1	12%
	Muy de acuerdo	6	75%
	En desacuerdo	1	13%
	Total	8	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 15: Repetición de la clase



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: Los docentes aclaran estadísticamente estar muy de acuerdo representando el 75% con la repetición de aquellos contenidos que no queden totalmente definidos en los estudiantes mientras que el 12% y 13% reflejan su oposición frente a la pregunta planteada.

Resultados de la encuesta a los estudiantes

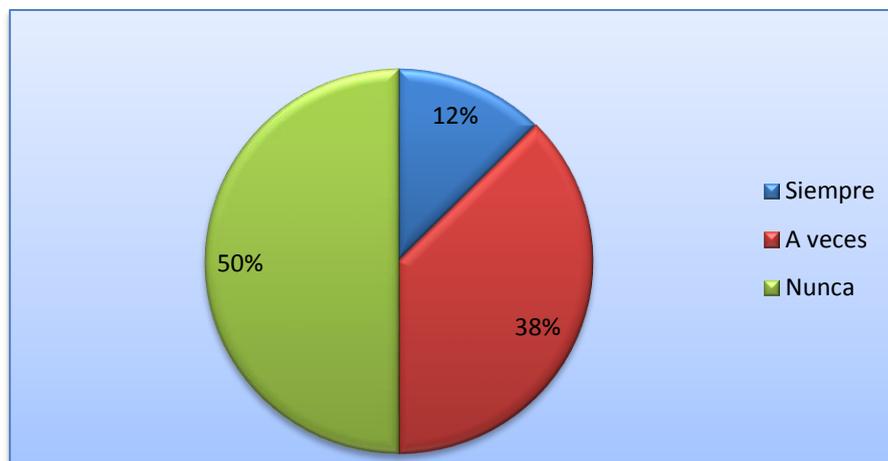
1.- ¿Resuelves con facilidad pequeños problemas que se te presenten?

CUADRO N° 16: Resolución de problemas

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	5	12%
	A veces	15	38%
	Nunca	20	50%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 16: Resolución de problemas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: El 50% de los estudiantes escoge que nunca pueden resolver con facilidad los problemas que se le presenten seguramente por falta de desarrollo de razonamiento lógico, pero el 38% y 12% demuestran una contrariedad estadística para alcanzar una respuesta totalmente asertiva en cuanto a la interrogante.

2.- ¿Colaboras con todas las actividades de la escuela?

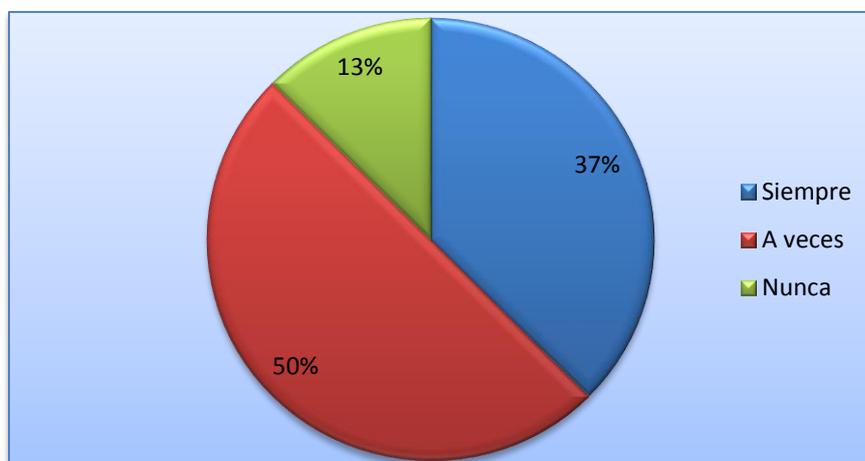
CUADRO N° 17: Colaboración con las actividades escolares

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
2	Siempre	15	37%
	A veces	20	50%
	Nunca	5	13%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Gráfico N° 17: Colaboración con las actividades escolares



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: El 50% de la población específica que los estudiantes, a veces colaboran en los grupos de trabajo mientras el 37% y 13% mantiene un valor diminuto en cuanto a la pregunta. Esta actividad expuesta en la guía incluirá los mecanismos y herramientas necesarias para ejecutar y prevalecer la labor eficiente del docente.

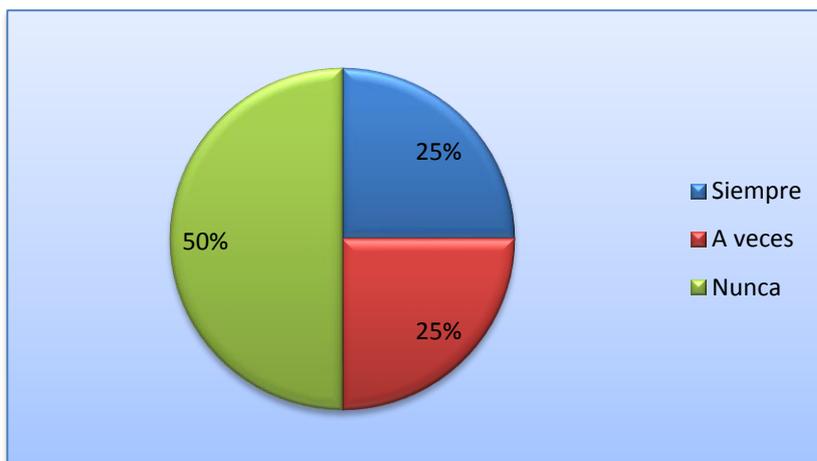
3.- ¿Te integras con mucha facilidad a los grupos de trabajo?

CUADRO N° 18: Integración en los grupos de trabajo

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
3	Siempre	10	25%
	A veces	10	25%
	Nunca	20	50%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 17: Integración en los grupos de trabajo



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: Los resultados señalan que el 50% de los estudiantes encuestados mencionaron que nunca se integran en los grupos de trabajo mientras que el 25% y 25% exponen que siempre y a veces se integran constantemente. El docente deberá ajustar espacios de convivencia áulica para mejorar sus relaciones.

4.- ¿Comprendes con claridad todo lo que te enseña tu maestro (a)?

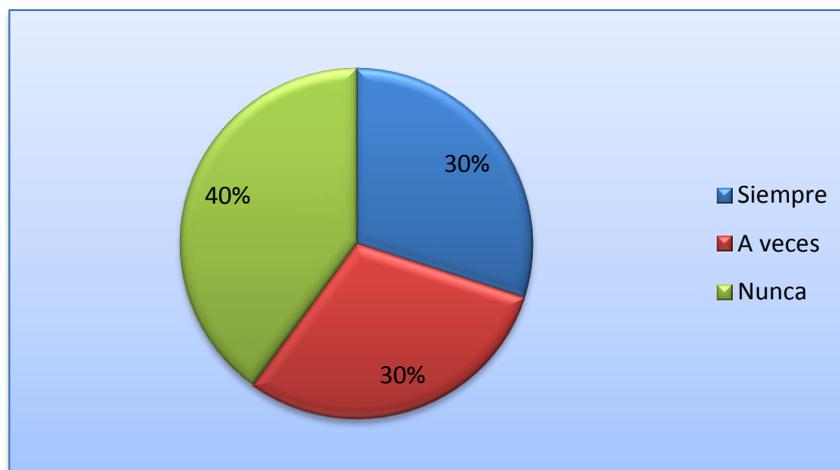
CUADRO N° 19: Comprensión de los conocimientos

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
4	Siempre	12	30%
	A veces	12	30%
	Nunca	16	40%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 19: Comprensión de los conocimientos



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: El 40% aclara que nunca comprenden los conocimientos impartidos por el maestro o maestra pero el 30% es equivalente a la resolución anterior. La comprensión total de los conocimientos será factible, mientras se apliquen técnicas y metodologías que impacten cada actividad pedagógica en el aula.

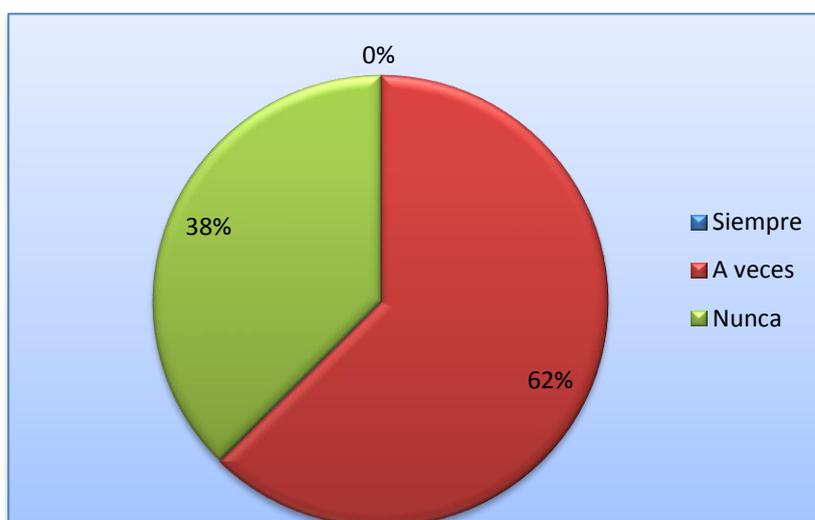
5.- ¿Participas activamente en clases?

CUADRO N° 20: Participación en clases

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
5	Siempre	0	0%
	A veces	25	62%
	Nunca	15	38%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 20: Participación en clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: En los resultados estadísticos se expresa que el 62% de los estudiantes no les gusta participar activamente en clases y el 38% demuestra que nunca. Por lo tanto en la institución existen indicios metodológicos que no despiertan el interés por asistir y participar activamente en clases.

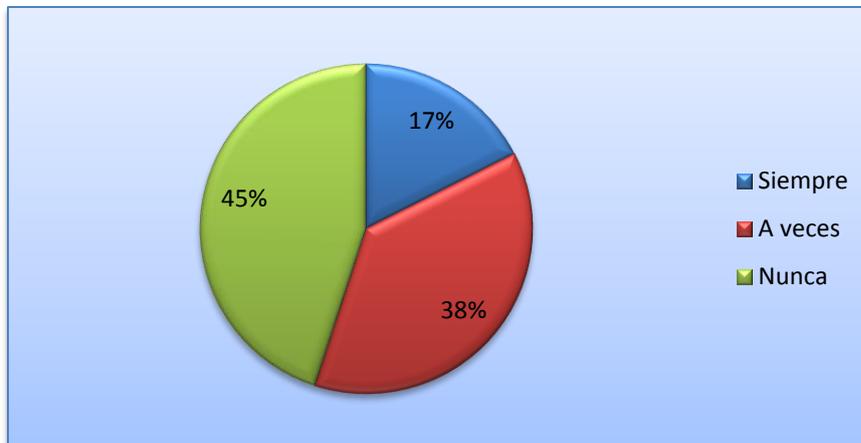
6.- ¿Tu maestro (a) realiza juegos para mejorar la comprensión de los conocimientos?

CUADRO N° 21: Aplicación de juegos en el aula

	Escala	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	7	17%
	A veces	15	38%
	Nunca	18	45%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 21: Aplicación de juegos en el aula



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: El 45% determina que el docente nunca realiza ni juegos ni dinámicas en las clases dicha acción dificulta los momentos de aprendizajes porque se convive bajo una rutina negativa, monótona y repetitiva en el aula.

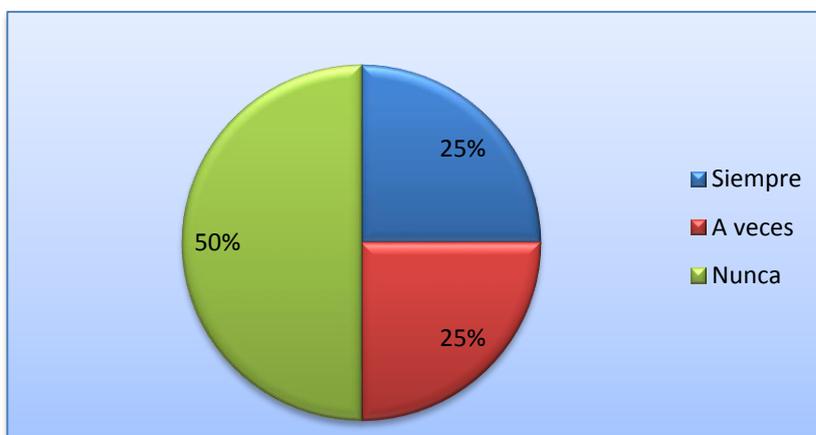
7.- ¿Observas detenidamente objetos o figuras que utiliza tu maestro (a) para analizar algún tema?

CUADRO N° 22: Nivel de observación y análisis

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
7	Siempre	10	25%
	A veces	10	25%
	Nunca	20	50%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 22: Nivel de observación y análisis



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: Los estudiantes mencionaron que nunca alcanza el 50% del nivel de observación o análisis según la actividad perceptiva que realice el docente. El 25% se mantiene en equidad valorativa entre siempre y a veces. Cada actividad a realizarse en la guía tendrá el seguimiento pedagógico necesario.

8.- ¿Cuándo no entiendes la clase le preguntas a tu maestro (a)?

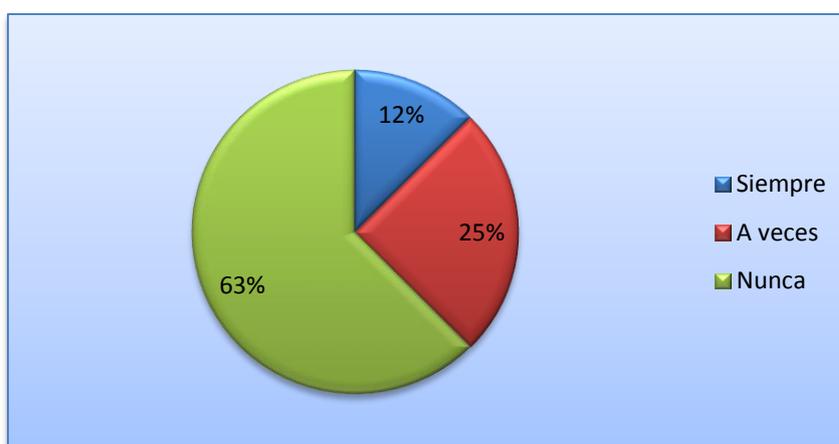
CUADRO N° 23: Entendimiento de la clase

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
8	Siempre	5	12%
	A veces	10	25%
	Nunca	25	63%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Gráfico N° 23: Entendimiento de la clase



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: Este 63% se asemeja a la hipótesis planteada en el trabajo de investigación y el 25% y 12% indican que los estudiantes a veces y siempre comprenden los contenidos que explica el maestro por lo tanto, se planteará en la guía todas las pautas y estrategias precisas para elevar la motivación en cada uno.

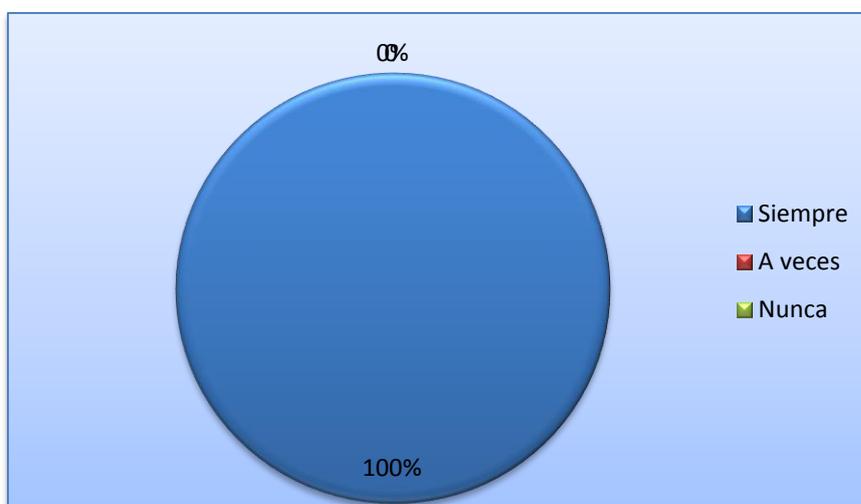
9.- ¿Te gustaría que tu maestro (a) integre juegos en las clases?

Cuadro N° 24: Integración de juegos en las clases

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
9	Siempre	40	100%
	A veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 24: Integración de juegos en las clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela “Ignacio Alvarado”
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: El 100% indica que los estudiantes siempre desean que se integren en el aula de clases juegos y espacios de recreación que liberen la rutina del convivir entre compañeros y maestros con la finalidad de mejorar el ambiente educativo de los niños.

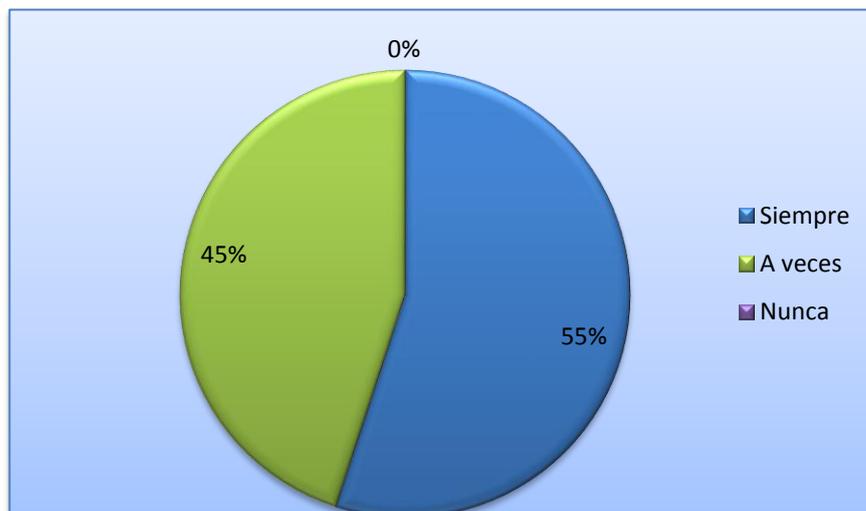
10.- ¿Necesitas constante ayuda para realizar todas tus tareas?

CUADRO N° 25: Ayuda para realizar las tareas

Ítem	Escala	Frecuencia	Porcentaje
10	Siempre	25	55%
	A veces	15	45%
	Nunca	0	0%
	Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

GRÁFICO N° 25: Ayuda para realizar las tareas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela "Ignacio Alvarado"
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Análisis: El 55% y 45% reflejan una similitud estadística entre siempre y a veces, por lo que se analizará la importancia del despliegue de la independencia y autonomía que hay que desarrollar en los estudiantes.

3.9.- Conclusiones

- La Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” deberá implementar espacios armónicos tales como juegos didácticos en las clases para que los estudiantes capten los conocimientos de manera divertida y participativa mejorando, su calidad de vida y modernos estilos de enseñanza y aprendizaje.
- El juego didáctico difundirá en la práctica educativa como un método activo y dinámico para desarrollar el razonamiento lógico de los estudiantes involucrando las metodologías y técnicas adecuadas para obtener una educación equitativa.
- Las destrezas que se pretenderá alcanzar con la aplicación del juego didáctico dependerá de los objetivos planteados en la propuesta investigativa teniendo en cuenta los recursos necesarios a utilizar en el proceso de las actividades.
- El juego didáctico ayudará a los estudiantes a desarrollar su capacidad para pensar y razonar manifestando una actitud positiva al momento de solucionar cualquier problema que se les presente.
- Las estrategias a implementarse en la guía didáctica se podrán utilizar en cualquier nivel educativo sin descuidar las ventajas que ofrecen los juegos

3.9.1.- Recomendaciones

- Implementar juegos didácticos que fomenten el desarrollo del razonamiento lógico en los estudiantes a través de una guía didáctica, apropiando los conocimientos con la práctica y el entorno.

- Organizar los procesos de enseñanza según las actividades a realizar distribuyendo los saberes de manera simbólica, abstracta y reflexiva para la obtención del pensamiento lógico de los estudiantes del Séptimo Grado.

- Mejorar la convivencia armónica entre docentes y estudiantes aplicando juegos estratégicos y didácticos que despierten el afecto y las ganas de participación en el proceso escolar.

- Generar un aprendizaje efectivo relacionando los conocimientos con las vivencias propias de los estudiantes.

- Preparar un plan remedial que acoja todas las necesidades educativas y especiales que presenten los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” cultivando su credibilidad y prestigio académico por una educación integral e inclusiva.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

La investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” durante el año lectivo 2014-2015.

4.1.- DATOS INFORMATIVOS DE LA INSTITUCIÓN

Cuadro N.- 26

DATOS INFORMATIVOS	
TÍTULO:	Guía de juegos didácticos para el desarrollo del razonamiento lógico de los niños y niñas de Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”
INSTITUCIÓN EJECUTORA:	Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”
BENEFICIARIOS:	Estudiantes del Séptimo grado
UBICACIÓN:	Parroquia Colonche- Comuna Palmar
TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN:	Todo el año lectivo
EQUIPO RESPONSABLE:	Investigador: Gabriel Cruz Caiche Tutora: MSc. Gina Parrales Loor
CATÓN:	Santa Elena
PROVINCIA:	Santa Elena
RÉGIMEN:	Costa
SOSTENIMIENTO:	Fiscal

Fuente: Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”
Elaborado por. Gabriel Cruz Caiche

4.2.-. ANTECEDENTES

Uno de los aspectos más nodales de la sociedad ecuatoriana es la educación la misma que se caracteriza en ser un proceso viable para el cambio progresivo del país, pero que se encuentra inmersa por mejorar los diversos vacíos curriculares implicados en la formación de la niñez y la juventud. Tanto así que la comprobación de la ciencia y el avanzado manejo tecnológico se deriva del pensar y razonar correctamente frente a cualquier situación que se presente.

Siendo el razonamiento lógico un proceso derivado de diferentes conectores cognitivos, permite la realización de operaciones básicas, secuenciales y simultáneas que tienen la finalidad de intervenir de forma práctica en la obtención de los aprendizajes de los estudiantes del Séptimo grado de la Escuela de Educación Básica ‘‘Ignacio Alvarado’’ los mismos que presentaban un déficit de razonamiento lógico en la realización de las actividades escolares.

Dicho aspecto dificultaba el rendimiento académico de los estudiantes ya que carecían de reflexión crítica para desarrollar todos los procesos teóricos y prácticos que se ofertan en el aula por lo que se desarrolló, una propuesta pedagógica alternativa que complementó y modificó mediante estrategias y juegos didácticos la forma de enseñar los contenidos convirtiendo el aula de clases en un lugar idóneo para aprender a través del juego didáctico.

La guía de juegos didácticos es una herramienta pedagógica que fortalecerá el razonamiento lógico de los niños y niñas del Séptimo Grado desarrollando sus áreas básicas para aprender de forma divertida y significativa.

4.3.- METODOLOGÍA

La metodología utilizada en la Guía de juegos didácticos exhibe estrategias diseñadas preferentemente para cubrir las necesidades educativas que presentaban los estudiantes del Séptimo Grado y fueron aplicadas mediante el manejo y conducción de actividades tomadas del currículo educativo para ordenar los procesos cognitivos de los estudiantes cumpliendo, con los requerimientos exigidos del Ministerio de Educación y de la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Así mismo se incorporaron materiales de apoyos y otros archivos que sirvieron de complemento para el mejoramiento del razonamiento lógico de los educandos.

4.4.-JUSTIFICACIÓN

Mediante la aplicación de la Guía de juegos didácticos se pudo conocer el nivel de razonamiento lógico que poseen los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” con la finalidad de reajustarlos con prácticas sostenibles y sustentables mejorando los juicios críticos y reflexivos de los estudiantes para fortalecer la acción lógica de interpretar los conocimientos, y su capacidad de razonar en base a la comprensión de nuevas causalidades que ayudan

a definir algunas limitaciones que le permitirán comprender el mundo en toda su manifestación y coherencia social.

Será de primordial importancia implementar las actividades de la guía en el aula de clases porque facilita en unión de la didáctica y pedagogía los procesos de abstracción e interiorización de saberes contribuyendo con los principios fundamentales de la práctica educativa que servirán como referencia de enseñanza para el docente. El razonamiento lógico desarrollará también los niveles de inteligencia mediante directrices pedagógicas constructivas mejorando la cultura de pensar y razonar de forma concreta para comprender y será posible obtenerlo mediante la guía del docente proporcionando pistas y orientaciones útiles adaptadas a las capacidades de los estudiantes.

4.5.-OBJETIVOS

Fortalecer el razonamiento lógico de los niños y niñas del Séptimo Grado de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado” mediante el juego didáctico para la obtención de una educación de calidad y la resolución de problemas cotidianos.

4.5.1.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Incorporar juegos didácticos para el desarrollo del razonamiento lógico de los estudiantes.
- Determinar los aspectos perceptivos de los educandos mediante ejercicios y procesos cognitivos.

- Fortalecer las debilidades académicas de los estudiantes de Séptimo grado mediante la práctica de juegos didácticos.
- Estimular la práctica educativa con dinámicas y juegos didácticos mejorando el potencial intelectual y motriz de las niñas y niños.

4.6-FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La función de los docentes se concreta en buscar soluciones a través del desarrollo del razonamiento lógico que le permitan al niño construir sus propias acepciones en cuanto a algún objeto determinado en el espacio o lugar en que se encuentre; por tanto la pedagogía permitirá a los niños crear nuevos esquemas de aprendizajes a través de enseñanzas directas y manipulativas para que utilice el cuerpo como coordinación de los medios y recursos de aprendizajes. En definitiva el juego didáctico es un tramado social que adjunta consigo actividades y estrategias de aprendizajes para desarrollar el razonamiento lógico de los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”.

Uno de los factores primordiales que intervienen en el desarrollo de un razonamiento lógico y reflexivo es el lenguaje, que a su vez desempeña funciones claves en el desarrollo cognoscitivo de un niño o niña porque se establece como un sistema de autodirección cognitiva que actúa de modo permanente.. El lenguaje desempeña funciones claves en el razonamiento lógico: “servir como vehículo principal a través del cual los adultos transmiten cultura a sus hijos; y se convierten en una de las herramientas culturales más poderosas de adaptación intelectual.

4.7.- Metodología (plan de acción)

Cuadro N.-27

INDICADORES	VALORACIÓN	MEDIO DE CONSTATACIÓN	SUPUESTOS
OBJETIVO Desarrollar el razonamiento lógico	Pronosticar al menos el 90% de las actividades establecidas en la guía.	Potencial de los estudiantes	Que los docentes participen en el proceso de la investigación.
FINALIDAD Implementar actividades didácticas que replacen los métodos tradicionales	Prolongar al menos un 85% de estudiantes que logren desarrollar correctamente el razonamiento lógico de los estudiantes.	Observar las técnicas y metodologías aplicadas en el aula.	Existen metodologías desactualizadas
ACTIVIDADES Diseñar estrategias innovadoras que ayuden a desarrollar el razonamiento lógico de los estudiantes	Realizar el 90% de las actividades programadas en la propuesta.	Mejoramiento de la discriminación visual, auditiva, corporal y motriz de los estudiantes	Mediante la aplicación de la guía se desarrollará el razonamiento lógico de los niños y niñas de Séptimo grado.

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

4.7.1.-Cronograma de plan de acción

Cuadro N.- 28

MÓDULOS	DURACIÓN	RESPONSABLES	Año 2014 – 2015														
			Semanas														
Módulo I	6 horas clase (40 minutos)	Autor del Trabajo de Titulación	1	2	3	4											
Módulo III	6 horas clase (40 minutos)	Autor del Trabajo de Titulación					5	5									
Módulo IV	6 horas clase (40 minutos)	Autor del Trabajo de Titulación							6								
Módulo V	6 horas clase (40 minutos)	Autor del Trabajo de Titulación								7	8						

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

4.8.-Plan de estructuración de la guía

ACTIVIDADES ALTERANTIVAS SÉPTIMO GRADO	N.-	JUEGO DIDÁCTICO	OBJETIVO	EDAD/ RECURSOS 10-13 AÑOS	BLOQUE DE ESTUDIO SUGERIDO
	1	Juego didáctico de razonamiento lógico matemático	Ejecutar cálculos matemáticos para el reconocimiento de números enteros mediante juegos mentales.	Problemas, hojas, lápices, material auxiliar del aula, computador, proyector.	Bloque N.- 1:Matemática Numérico relaciones y funciones
	2	Juego didáctico de percepción	Percibir mediante estímulos sensoriales los saberes previos desarrollando habilidades perceptivas y cognitivas.	Problemas, hojas, lápices, material auxiliar del aula.	Bloque N 2.- : Lengua y literatura Nos comunicamos
	3	Juego didáctico de motricidad	Manipular objetos mediante juegos motrices diagnosticando elementos fundamentales para un nuevo conocimiento.	Hojas, lápices, material auxiliar del aula, computador, proyector, tijeras, cartulinas, fomix.	Bloque.- 3: Matemática Volúmenes de

					prismas y cilindros
	4	Juego didáctico de esquema corporal	Relacionar el ritmo y velocidad mediante movimientos corporales mejorando el contexto armónico del aula y la discriminación sonora.	Hojas, lápices, material auxiliar del aula, computador, proyector, tijeras, cartulinas, fomix.	Bloque N.- 4: Lengua y literatura Estructura de la fábula
	5	Juego didáctico de lateralidad	Identificar la ubicación temporo – espacial de los estudiantes mediante juegos con nociones laterales comprendiendo la acción simultánea de la razón.	Problemas, hojas, lápices, material auxiliar del aula, computador, proyector, tijeras, cartulinas, fomix.	Bloque N.- 6: Conjuntos de polígonos

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

ÍNDICE DE LA GUÍA

	Pág.
Portada.....	81
1-Juego didáctico de razonamiento lógico.....	82
2.- Juego didáctico de percepción....	90
3- Juego didáctico de motricidad	99
4.- Juego didáctico de esquema corporal.....	108
5.- Juego didáctico de lateralidad.....	116
6.-Conclusión.....	122
7.- Bibliografía.....	122



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

***GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR EL
RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE
SÉPTIMO GRADO.***



AUTOR:

GABRIEL CRUZ CAICHE

TUTORA:

MSc. GINA PARRALES LOOR

SÉPTIMO GRADO

Planificación N.- 1: Juego didáctico de razonamiento lógico

JUEGO DIDÁCTICO N.- 1			
Recursos	Juego Didáctico	Objetivo	Resultados Razonamiento lógico
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas ✓ Lápices ✓ Colores ✓ Proyector ✓ Computador ✓ Problemas matemáticos ✓ Papelógrafos ✓ Mapa conceptual 	Juego de razonamiento lógico matemático	Ejecutar cálculos matemáticos para el reconocimiento de números enteros mediante juegos mentales.	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa números compuestos. -Construya sus propios problemas matemáticos. -Razone correctamente solucionando problemas de la cotidianeidad. -Mejore la forma de pensar. -Agilite su pensamiento lógico matemático.

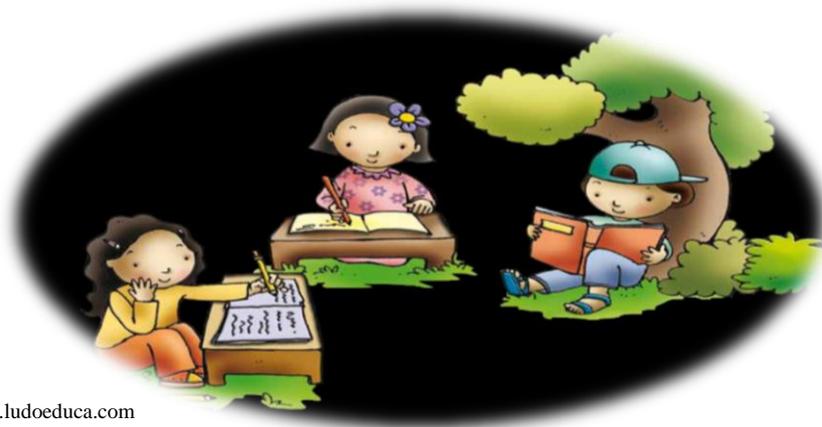
Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

JUEGO DIDÁCTICO N.-1: Razonamiento lógico matemático

Fuente: http://www.ejercicios_educativos.mineduc.gob.ec

Objetivo: Ejecutar cálculos matemáticos para el reconocimiento de números enteros mediante juegos mentales.



Fuente: www.ludoeduca.com

Definición: El razonamiento lógico matemático es un proceso complejo, sujeto a reglas o preceptos que cumplen con la finalidad de obtener una proposición con la cual se llega a saber con certeza absoluta si es normal o no, permitiendo resolver problemas, extraer conclusiones y aprender de manera consciente de los hechos para poder establecer conexiones causales y lógicas para un hábito mental.

Ventajas de los juegos de razonamiento lógico matemático

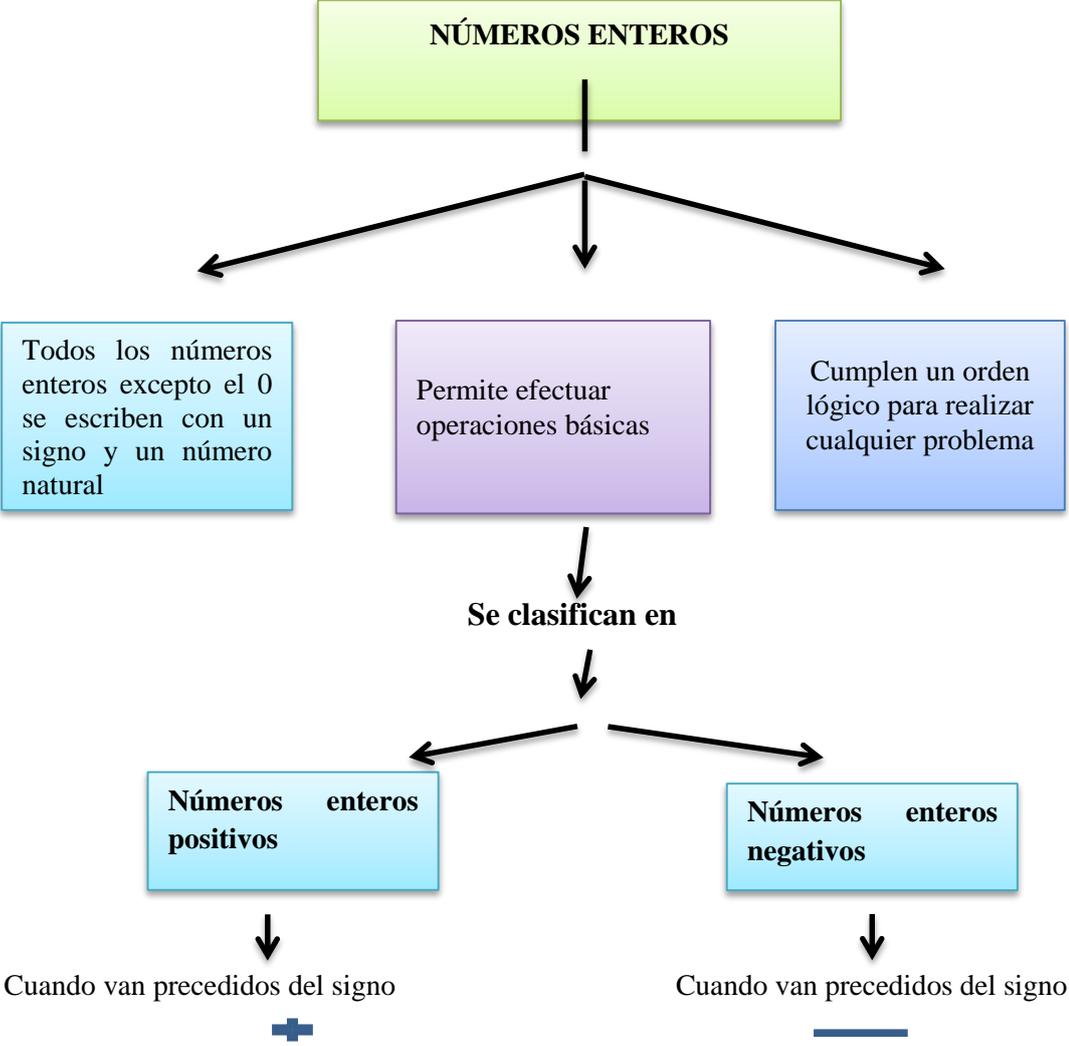
- Favorecen la comprensión y uso de contenidos matemáticos.
- Ayuda en el desarrollo de la autoestima del niño.
- Relaciona las matemáticas con una situación generadora de diversión.
- Permite realizar cálculos mentales.



PROCESO
Tema: Los números enteros y su clasificación

Recuerde:

Con nuestros conocimientos sobre los números enteros seremos capaces de expresar cantidades y operar con ellos otras situaciones de la vida.





ACTIVIDAD N.-1: RAZONAMIENTO LÓGICO

PIENSO Y

RESUELVO ADIVINANZAS

Adivina adivinador

Resolver adivinanzas con números enteros

Pinta tu respuesta tienes 5 minutos

a) A la izquierda nadie me quiere, a la derecha quién me quiere, en un lado ni entro ni salgo, pero en el otro bien que valgo ¿quién soy?

10 +

40 -

+ 80

b) Yendo a Villa vieja me crucé con siete viejas, cada vieja siete sacos, cada saco siete ovejas, ¿Cuántas viejas y ovejas iban para Villavieja?

5 viejas y
siete

4 viejas y
seis

7 viejas y
49

c) Madre e hija van a misa cada una con su hija; ven un peral con tres peras, ¿Tocarán a cuántas peras?

2 y 1

-3

1 y 2



RAZONAMIENTO LÓGICO PIENSO Y

RESUELVO ACERTIJOS

NUMÉRICOS

Dibuja tu respuesta en el cuadro tienes 5 minutos

1.- ¿Cómo obtener 1000 mediante una suma en la que sólo intervengan números 8?

2.- ¿Cómo obtener un total de 100 utilizando todas las cifras del 1 al 9 siguiendo su orden correlativo y empleando sólo signos más y menos (este último signo no debe colocar ese delante del primer número)

3.- Vladimir trabaja 4 días seguidos y descansa el quinto día. Si empieza su trabajo el lunes ¿Cuántos días tiene que transcurrir para que le corresponda trabajar un domingo?

4.-En el futuro a causa del cambio climático y agotamiento del recurso agua, el precio de medio metro cúbico de agua será de 100 dólares ¿Cuánto será el precio de la mitad del metro cúbico?

Selecciona lo correcto:

a) 300 dólares b) 400 dólares c) 100 dólares d) 200 dólares e) 800 dólares

5.- Tenía ahorrados 1.120 dólares. En el mes de julio invertí la mitad de esta cantidad, en agosto la mitad de lo que me quedaba; en septiembre la mitad de lo que tenía después de los gastos anteriores. Si con lo que me quedaba compré un pantalón ¿Cuál es el precio del pantalón?

a) 85 dólares b) 75 dólares c) 70 dólares d) 80 dólares e) 60 dólares

6.-Tres hermanitos con distintos nombres tienen cada uno una mascota diferente. Se sabe que:

I: Yzamar le dice al dueño del gato que el otro hermanito tiene un canario.

II: Estefany le dice al dueño del gato que éste quiso comerse al canario.

III: Estefany le dice a Yam que su tío es veterinario y tiene un loro y una tortuga.

IV: El y el perro pelean ¿Qué mascota tiene Yam?

a) gato b) loro c) tortuga d) canario e) perro



RAZONAMIENTO LÓGICO
PIENSO Y
RESUELVO SERIES
NUMÉRICAS

Descubrir la serie siguiendo una secuencia lógica Tienes 8 minutos

1.-Serie N.-1.: 1,3, 6, 9, 12, 15,18.....

2.- Serie N.-2.: 18, 16, 14, 12, 10.....

3.- Serie N.-3.: 25, 35, 45, 55, 65.....

4.- Serie N.-4.: 1, 5, 9, 14, 18,22.....

El razonamiento lógico matemático permite desarrollar competencias que se refieren a la habilidad de solucionar situaciones nuevas existentes en la realidad.

Cuadro N.-32: Jugando aprendo

<p>Actividad: Objetivo:</p>	<p>Los números venenosos</p> <p>Identificar múltiplos de un número repasando contenidos matemáticos.</p>	
<p>Contexto:</p>	<p>Patio de la escuela</p>	<p style="text-align: center;">Los números venenosos</p> 
<p>Tiempo aproximado:</p>	<p>20 minutos</p>	
<p>Selección de materiales:</p>	<p>Tarjetas de cartulina con preguntas matemáticas</p>	
<p>Metodología Desarrollo:</p>	<p>-Pedir a los participantes que cuenten en voz alta de 2 en 2 y luego de 3 en 3. Recordarles que 3, 6,9 y 12 pertenecen a la serie del 3por lo tanto cuando ellos nombren un número correspondiente a una serie será el número venenoso y en lugar de nombrarlo darán palmadas según la numeración correspondiente.</p> <p>-Iniciarán con serie de 2 en 2 es decir cuando dicen dan, 2 palmadas y así continuarán jugando sucesivamente.</p> <p>-Si un estudiante se equivoca debe de responder preguntas matemáticas como por ejemplo: ¿Qué parte de un número entero representa 0.5=?</p> <p>-Cada vez que se inicie una ronda para jugar los números venenosos los participantes cambiarán de lugar para que no les toque siempre el mismo número.</p>	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

Nombre: -----

Grado: Séptimo: -----

Destrezas	Sí	No
1.-Entiendo y clasifico números enteros y naturales.	X	
2.-Resuelvo problemas numéricos con mucha facilidad	X	
3.-Leo y pienso antes de resolver un problema matemático	X	
4.- Formo secuencias y acertijos numéricos	X	
5.-Determino correctamente los números enteros y naturales.	X	
6.- Me gustó la actividad	X	
7.- No me gustó la actividad.	X	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

-Ubique una x en el casillero que estime conveniente

Planificación N.- 2: Juego didáctico de percepción

JUEGO DIDÁCTICO N.- 2			
Recursos	Juego didáctico	Objetivo	Resultados
			Razonamiento lógico
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas ✓ Lápices ✓ Colores ✓ Proyector ✓ Computador ✓ Carteles ✓ Imágenes 	<p>Juego didáctico de percepción.</p>	<p>Percibir mediante estímulos sensoriales los saberes previos desarrollando habilidades perceptivas y cognitivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la percepción visual y abstracta. -Abstraer diferencias y semejanzas de un objeto. -Identificar las características propias de un objeto, frase o palabra. -Excluir términos semejantes. - Desarrollar atención auditiva

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

JUEGO DIDÁCTICO N.-2: Juego didáctico de percepción

Fuente: <http://www.blogspotjuegosdidacticos.es>

Objetivo: Percibir mediante estímulos sensoriales los saberes previos desarrollando habilidades perceptivas y cognitivas.



Fuente: <https://www.fantasiaeducativa.com.ec>

Definición: Los juegos didácticos de percepción son procedimientos eminentemente divertidos para desarrollar el razonamiento lógico de los estudiantes de Séptimo grado ya que se encarga de entrenar las áreas sensoriales de los niños tales como: auditiva, visual y corporal. Estas áreas persiguen en el proceso escolar mejorar la capacidad y habilidad de abstraer los conocimientos y de rendir de forma eficiente en la resolución de un problema.

Aspectos importantes para aplicar los juegos didácticos de percepción

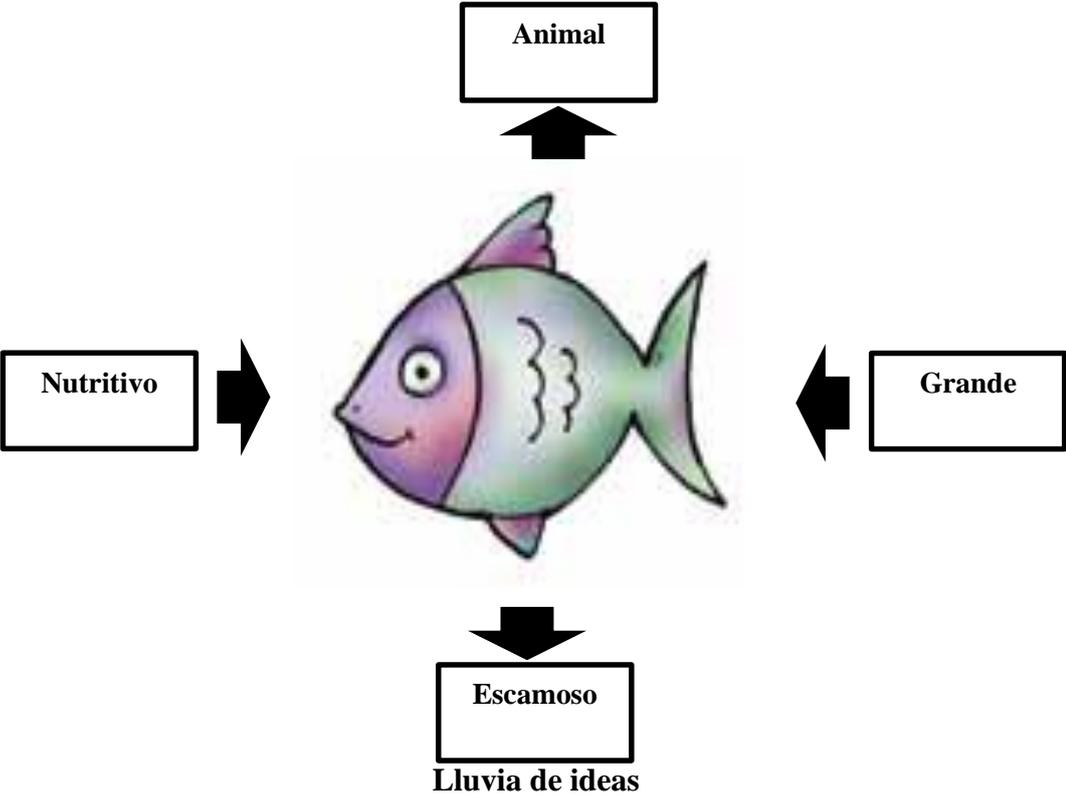
- 1.-Elaborar instrucciones claras
- 2.-Cuidar el orden y la disciplina



PROCESO
Tema: La descripción

Recuerda:

Describir es caracterizar un objeto, animal, persona o lugar que se percibe a través de los órganos de los sentidos.

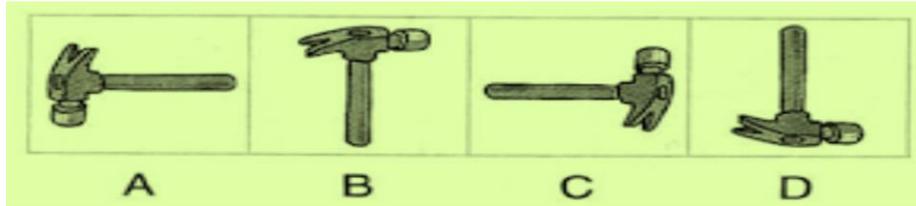


- ¿Qué observas?
- ¿Para qué sirve?
- ¿Qué vitaminas contiene?
- ¿Es saludable o no?

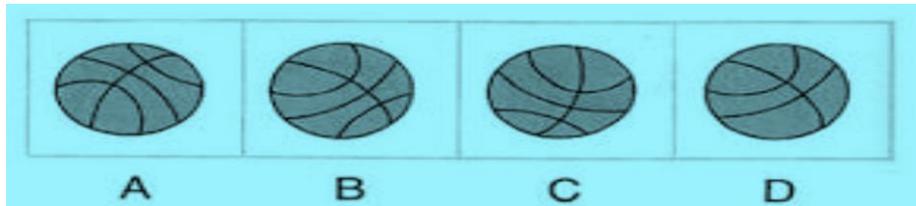
ACTIVIDAD N.-2: Excluyo y describo figuras

En cada caso de las figuras, señale con una x a aquella que no tenga relación con las demás.

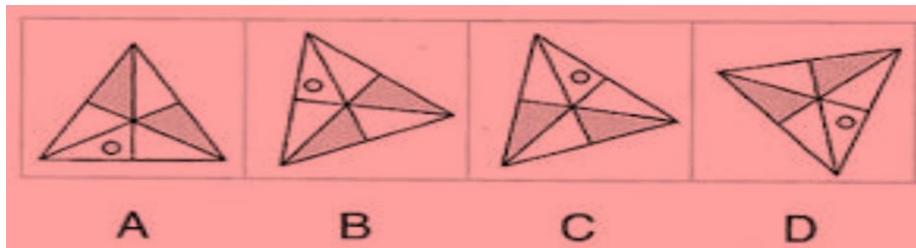
1.-



2.-



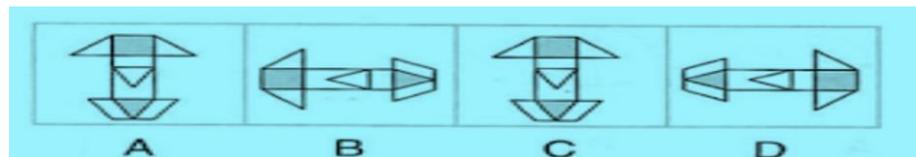
3.-



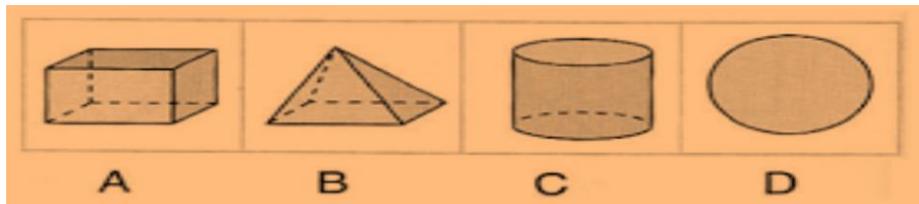
4.-



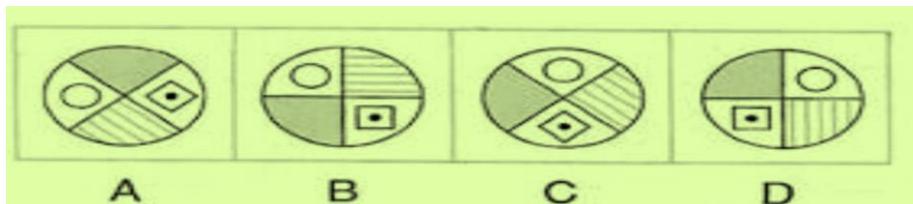
5.-



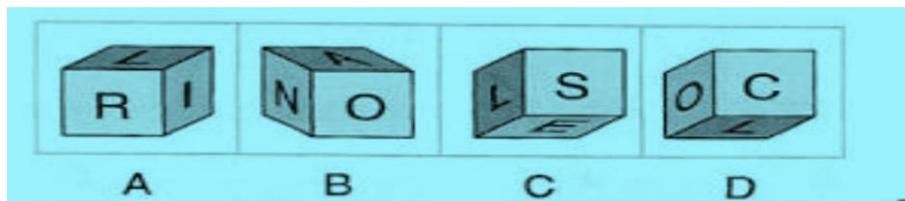
6.-



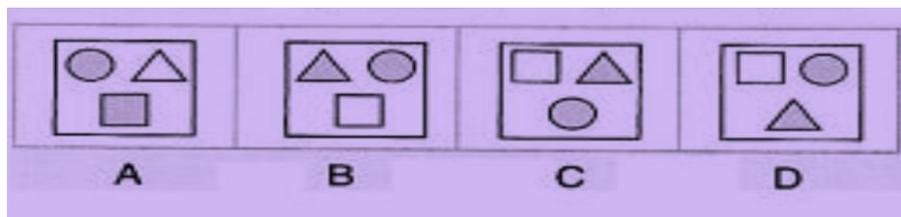
7.-



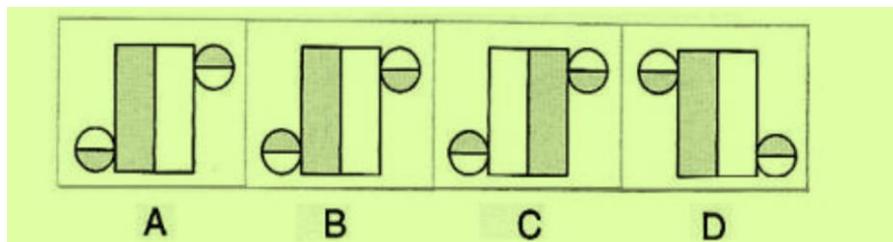
8.-



9.-



10.-



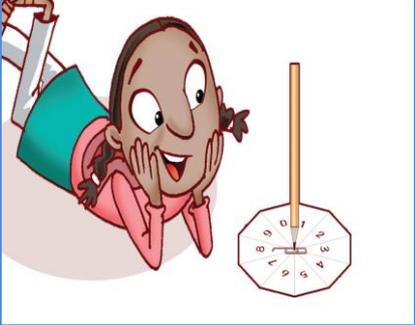
Fuente: <https://www.ministeriodeeducaion.com.ec>

Cuadro N.-33: Jugando aprendo

<p>Actividad:</p> <p>Objetivo:</p>	<p>Describo objetos</p> <p>Desarrollar capacidades auditivas y manuales a través de la interacción con objetos y sonidos.</p>	
<p>Contexto:</p>	<p>Patio de la escuela</p>	<p style="text-align: center;">Describo objetos</p> 
<p>Tiempo aproximado:</p>	<p>20 minutos</p>	
<p>Selección de materiales:</p>	<p>-20 Objetos de cualquier tipo</p> <p>-Pañuelos</p> <p>- 1 cartón mediano</p>	
<p>Metodología</p> <p>Desarrollo:</p>	<p>-Pedir a los niños y niñas que en círculos establezcan dos columnas, de tal manera que en parejas quede sentado el que tiene los ojos vendados.</p> <p>-Entregar a los estudiantes que no se vendaron los ojos la caja de cartón con los objetos e invíteles que hagan ruido con el objeto seleccionado por ellos mismos.</p> <p>-Los estudiantes intentarán adivinar qué objetos es describiéndolo por su forma, color o tamaño y una vez que lo hagan ocuparán el lugar del estudiante que estaba sentado.</p> <p>-De la misma forma juegue con los niños a las adivinanzas utilizando nombres de animales o de personas dándoles siempre una clave por ejemplo es una fruta que empieza con ma...hasta que ellos puedan complementar los nombres.</p>	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Cuadro N.-34: Jugando aprendo

<p>Actividad:</p> <p>Objetivo:</p>	<p>La ruleta inteligente</p> <p>Estimular la percepción visual, a través de la exposición de figuras adoptando posturas y reconociendo grafías.</p>	
<p>Contexto:</p>	<p>Patio de la escuela</p>	<p style="text-align: center;">La ruleta inteligente</p> 
<p>Tiempo aproximado:</p>	<p>20 minutos</p>	
<p>Selección de materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Cartulina - Imágenes - Goma -Tijeras -ruleta 	
<p>Metodología</p> <p>Desarrollo:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Elaborar una ruleta de figuras con tablas de multiplicar sin enunciar los resultados. - Indicar a los estudiantes que se ubiquen en 2 filas y separarlas en forma de U para que todos puedan visualizar la ruleta sin dificultad. -Para el juego los estudiantes deberán cumplir algunas como por ejemplo: sentarse, hacer silencio, levantar la mano derecha, brincar etc... - Explicar a los estudiantes que una vez que gire la ruleta responderán según las operaciones indicadas en ellas. -En la ruleta habrán números y operaciones básicas con imágenes gírela para que los niños pronuncien resultados de forma instantánea según termine de girar la ruleta por ejemplo múltiplos 4 y así sucesivamente. 	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

Nombre: -----

Grado: Séptimo: -----

-Ubique una x en el casillero que estime conveniente

Indicadores	Me agradó	No me agradó
1.-Describir objetos del entorno con facilidad.	X	
2.-Observar detenidamente las figuras e imágenes para seleccionar la correcta.	X	
3.-Excluir imágenes que no pertenecen a un mismo grupo.	X	
4.- Organizar figuras según el orden lógico de la secuencia.	X	
5.-Adivinar objetos con los ojos vendados.	X	
6.- Pensar rápidamente para pronunciar los resultados de la ruleta	X	
7.- Generar pistas para facilitar las adivinanzas.	X	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Planificación N.- 3: Juego didáctico de motricidad

JUEGO DIDÁCTICO N.- 3			
Recursos	Juego Didáctico	Objetivo	Resultados Razonamiento lógico
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas ✓ Lápices ✓ Colores ✓ Proyector ✓ Computador ✓ Mapa conceptual ✓ Cartulina 	Juego didáctico de motricidad	Manipular objetos mediante juegos motrices diagnosticando elementos fundamentales para un nuevo conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> -Realizar cuerpos geométricos. Manipular y diseñar cuerpos geométricos con materiales didácticos o reusables. - Establecer la coordinación viso motriz.

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

JUEGO DIDÁCTICO N.-3: Juego didáctico de motricidad

Fuente: http://www.ejercicios_educativos.mineduc.gob.ec

Objetivo: Manipular objetos mediante juegos motrices diagnosticando elementos fundamentales para un nuevo conocimiento.



Fuente: <https://www.ministeriodeeducacion.gob.ec>

Definición: Los juegos de motricidad son actividades didácticas basadas en la manipulación viso motriz es decir, la relación de la mente con el tacto que tienen la finalidad de relacionar un cuerpo abstracto para reconocer sus características lógicas afianzando los conocimientos de forma global. Para que los estudiantes puedan afianzar y desarrollar su inteligencia psicomotriz es preciso que el docente integre de forma creativa los juegos didácticos porque mejoran la acción lógica del pensamiento divergente asociando aspectos sonoros y motrices.

Orientaciones para la utilización de los juegos didácticos de motricidad

- 1.-Observar que los estudiantes colaboren en todas las actividades.
- 2.-Monitorear los espacios a utilizar mientras desarrollan los juegos.

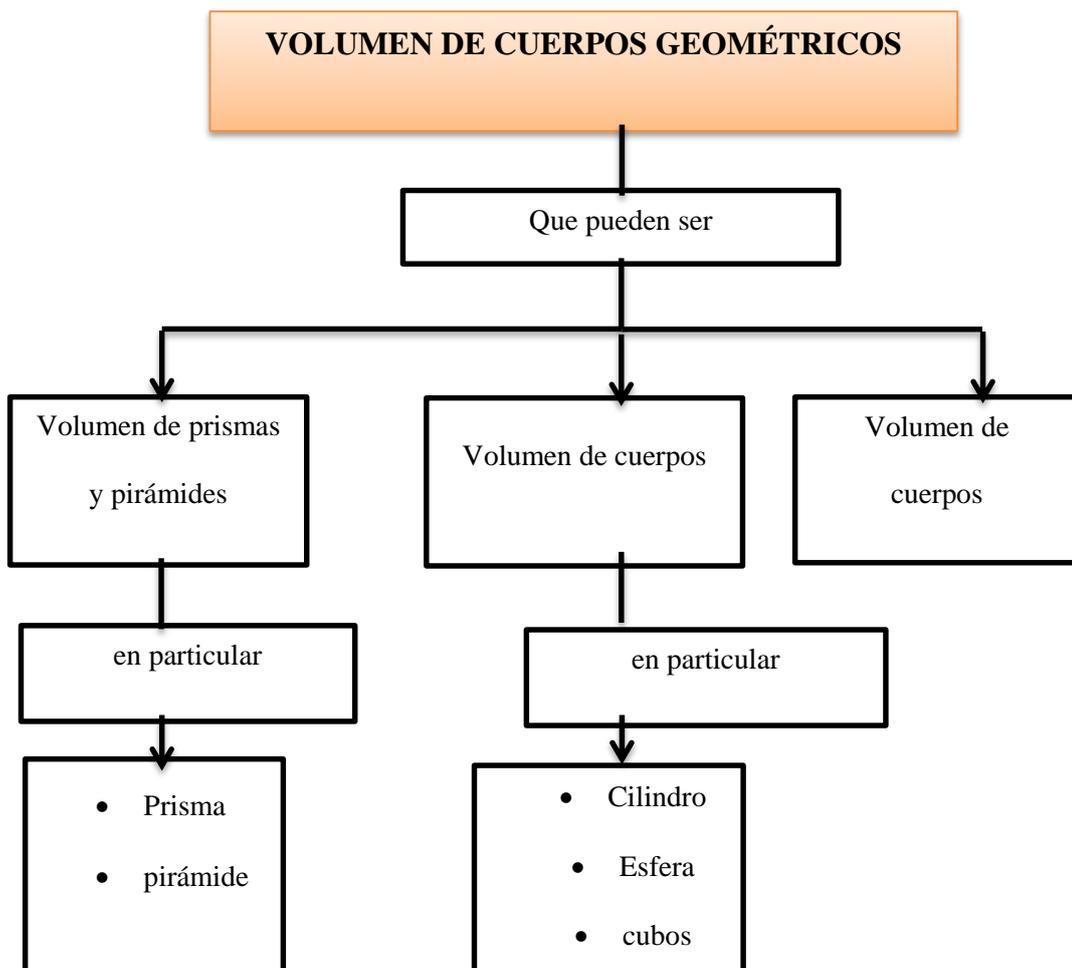


PROCESO

Tema: Volumen de cuerpos geométricos

Recuerda

El área y volumen de los cuerpos geométricos se calculan descomponiendo el cuerpo en otros más sencillos de los que se pueden calcular el área y el volumen.



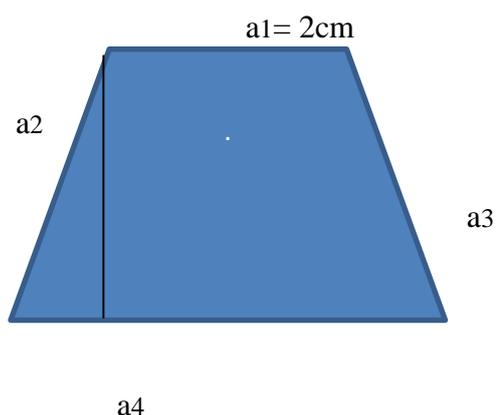
ACTIVIDAD N.-3: Ejercicios y problemas integradores

Leo, pienso y resuelvo

1.-Javier tiene una caja cuya base es un trapecio escaleno del cual se conoce que los lados están en progresión aritmética. Si el lado menor mide 2 cm y la diferencia entre un lado y el siguiente es de 1,2cm.

a. Calcula el volumen de la caja cuya altura es 15.3 cm.

Calcula el perímetro de la base de la caja.



La caja es un prisma cuya base es una figura de cuatro lados diferentes es decir un trapecio escaleno.

Primer lado: $a_1 = 2\text{cm}$

Segundo lado: $a_2 = 2\text{cm} + 1,2\text{ cm} = 4,4\text{cm}$

Tercer lado: $a_3 = 4,4\text{cm} + 1,2\text{ cm} = 4,4\text{cm}$

Cuarto lado: $a_4 = 4,4\text{ cm} + 1,2\text{ cm} = 5,6\text{cm}$

$$+1,2+ 1,2 +1,2$$

Observar la sucesión: 2; 3, 4,4; 5,6

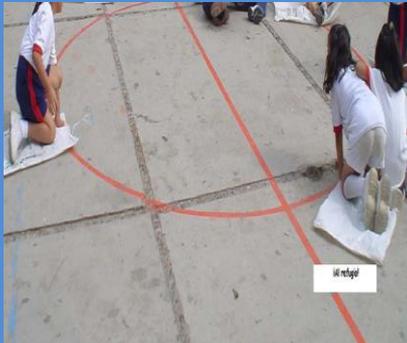
Cuadro N.-35: Jugando aprendo

<p>Actividad:</p> <p>Objetivo:</p>	<p>Armando rompecabezas</p> <p>Reconocer cuerpos y figuras geométricas por su nombre y características.</p>	
<p>Contexto:</p>	<p>Patio de la escuela</p>	<p style="text-align: center;">Armando rompecabezas</p> 
<p>Tiempo aproximado:</p>	<p>20 minutos</p>	
<p>Selección de materiales:</p>	<p>-Figuras geométricas de cartulina fomix o madera de 1 sólo color.</p>	
<p>Metodología</p> <p>Desarrollo:</p>	<p>-Los estudiantes diseñarán cuerpos geométricos en la cartulina de un tamaño que se puedan manipular fácilmente en una mesa.</p> <p>-Organizar a los estudiantes en parejas y pedirles que se sienten no frente a otro ubicando un obstáculo para evitar copiar las ideas entre ambos.</p> <p>-El docente dará a los estudiantes por lo menos 4 consignas por ejemplo: Tomen 4 figuras y armen una casa.</p> <p>-Después que los niños escuchan la consigna trabajarán de forma individual hasta que armen en pocos minutos la figura nombrada por el maestro.</p> <p>-El compañero que termina primero preguntará a su pareja de compañía y le dará las instrucciones para después comparar los rompecabezas, luego intercambian los roles.</p>	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

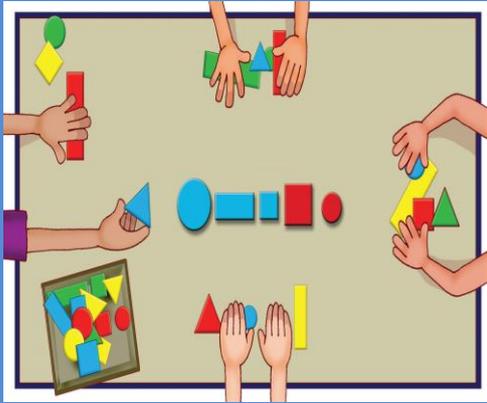
Cuadro N.-36: Jugando aprendo

<p>Actividad:</p> <p>Objetivo:</p>	<p>Me refugio</p> <p>Realizar movimientos locomotores a partir del trote o carrera.</p>	
<p>Contexto:</p>	<p>Patio de la escuela</p>	<p style="text-align: center;">Me refugio</p> 
<p>Tiempo aproximado:</p>	<p>20 minutos</p>	
<p>Selección de materiales:</p>	<p>Lona o sacos</p>	
<p>Metodología</p> <p>Desarrollo:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños correrán o caminarán alrededor los sacos doblados en el piso hasta que el docente dé las instrucciones de manera conjunta. - Mientras los niños corren por el espacio hasta que el docente pronuncie la palabra refugio. - Cuando los niños escuchen el término refugio los niños correrán en busca de los sacos y se ubicarán dentro de los sacos de forma inmóvil. - El docente continuará con el juego pidiéndole a los niños que rodeen los sacos diciéndoles cualquier postura que salten, corran, gateen etc. 	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Cuadro N.-37: Jugando aprendo

<p>Actividad:</p> <p>Objetivo:</p>	<p>Dominó de diferencias</p> <p>Identificar características de figuras, forma, color y tamaño</p>	
<p>Contexto:</p>	<p>Patio de la escuela</p>	<p style="text-align: center;">Dominó de diferencias</p> 
<p>Tiempo aproximado:</p>	<p>20 minutos</p>	
<p>Selección de materiales:</p>	<p>-Figuras y cuerpos geométricos de fomix</p>	
<p>Metodología</p> <p>Desarrollo:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Formar equipos de 2 a 4 integrantes. - Repartir las figuras a los estudiantes 6 a cada uno. - Cada equipo decidirá la manera de iniciar el juego. -E l primer jugador debe colocar una de sus figuras al centro. <p>El que está a su derecha colocará una figura que tenga exactamente características diferentes respecto de la que puso su compañero. Por ejemplo, si la primera figura fue un rectángulo grande azul, la segunda podrá ser un rectángulo rojo pequeño, será diferente en color y tamaño.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cada participante puede colocar su figura a la izquierda o a la derecha de las figuras que ya están colocadas. - Si toca el turno de un participante que no tiene una figura adecuada tomará una de las que no se repartieron, pero si entre ellas no hay una que le sirva dirá paso y gana quien termine de colocar primero su figura. 	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Planificación N.- 4: Juego didáctico de esquema corporal

JUEGO DIDÁCTICO N.- 4			
Recursos	Juego Didáctico	Objetivo	Resultados Razonamiento lógico
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas ✓ Lápices ✓ Colores ✓ Proyector ✓ Computador ✓ Rueda de atributos ✓ Cartulina ✓ Imágenes ✓ Fábulas ✓ Cuento 	Juego didáctico de esquema corporal	Relacionar el ritmo y velocidad mediante movimientos corporales mejorando el contexto armónico del aula y la discriminación sonora.	<ul style="list-style-type: none"> -Reconocer la estructura de una fábula. - Analizar acciones corporales. -Integrarse armónicamente en los grupos de trabajo. - Participar activamente en juegos corporales. -Reflexionar mediante -Reflexionar mediante acciones corporales las relaciones interpersonales.

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

AUTOEVALUACIÓN

Nombre:

Grado: Séptimo:

1.-Escriba en las líneas sus experiencias adquiridas.

-Lo que aprendí:

.....
.....
.....

-Lo que sabía:

.....
.....
.....

-Lo que quiero aprender:

.....
.....
.....

2.- Comenta con tus compañeros y compañeras si te gustaron las actividades y enlisten lo que más te llamó la atención.

1.....

2.....

3.....

4.....

Planificación N.- 4: Juego didáctico de esquema corporal

JUEGO DIDÁCTICO N.- 4			
Recursos	Juego Didáctico	Objetivo	Resultados Razonamiento lógico
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas ✓ Lápices ✓ Colores ✓ Proyector ✓ Computador ✓ Rueda de atributos ✓ Cartulina ✓ Imágenes ✓ Fábulas ✓ Cuento 	Juego didáctico de esquema corporal	Relacionar el ritmo y velocidad mediante movimientos corporales mejorando el contexto armónico del aula y la discriminación sonora.	<ul style="list-style-type: none"> -Reconocer la estructura de una fábula. - Analizar acciones corporales. -Integrarse armónicamente en los grupos de trabajo. - Participar activamente en juegos corporales. -Reflexionar mediante -Reflexionar mediante acciones corporales las relaciones interpersonales.

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

JUEGO DIDÁCTICO N.-4: Juego didáctico de esquema corporal

Fuente: <http://www.cuerpoycreatividad.com>

Objetivo: Relacionar el ritmo y velocidad mediante movimientos corporales mejorando el contexto armónico del aula y la discriminación sonora.



Fuente: <https://www.ludotopia.com.es/bookstore>.

Definición: Los juegos didácticos de esquema corporal manifiestan la expresión y movimiento del cuerpo con la razón mediante, el equilibrio, imitación y coordinación ya sea rítmica o sonora. Estos juegos agilitan el razonamiento lógico utilizando actividades integradoras para mejorar las relaciones entre los compañeros del aula con la finalidad de elevar la conciencia lingüística permitiendo su variación diversa de aplicación.

El cuerpo y la mente son funciones internas y externas que sirven para el buen funcionamiento de la memoria humana y en los niños será posible desarrollarla a través de juegos didácticos de esquema corporal.



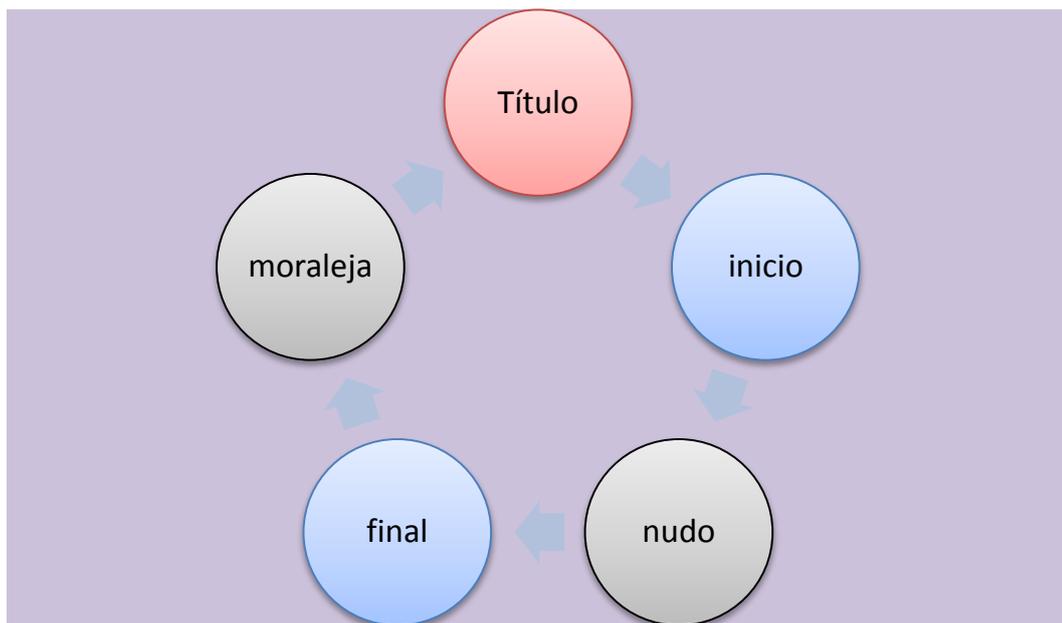
PROCESO

Tema: Estructura de la fábula

RECUERDA

Para una convivencia armónica es importante colaborar y ayudar a las personas de nuestra comunidad.

ESTRUCTURA DE LA FÁBULA



Actividades:

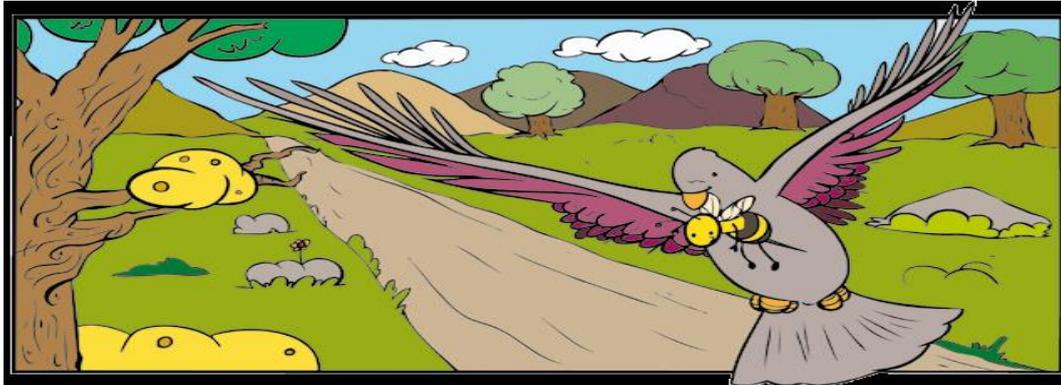
-Crear títulos de fábulas

-Expresar cómo inicia una fábula

-Analizar el problema que se presenta en la fábula

Lectura Comprensiva

Fábula: La abeja y la paloma



Fuente: <https://www.ministeriodeeducacion.gob.ec>

Cierto día una paloma se detuvo a descansar sobre la rama de un árbol dónde vivía una abejita por abajo pasaba un arroyo donde bebían agua los animales. De repente la abejita se acercó a beber y la corriente del arroyo aumentó. La pobre abejita estuvo a punto de morir arrastrada por la corriente. La paloma pensó: “La abejita se va a morir. Al verla en tal aprieto voló hacia ella y la sacó con el pico. La abejita dijo: Muchas gracias amiga paloma siempre podrás contar conmigo cuando me necesites.

Después de unos días un cazador divisó a la paloma apuntó con su arma y decidió matarla, la paloma vio lo que iba a pasar y apresuradamente voló hacia el cazador clavándole su aguijón en la mano. El dolor hizo que el cazador sacudiese el brazo y fallara el tiro y así se salvó la blanca palomita.

Moraleja: Haz a los otros lo que quieres que te hagan a ti

Evaluación: Lea y resuelva

1.- Señalo el significado que tiene la palabra valiente.

La abeja fue muy valiente al salvar a su amiga

Audaz, valerosa y heroica

Fuerte, robusta

Que comparte las cosas con otros

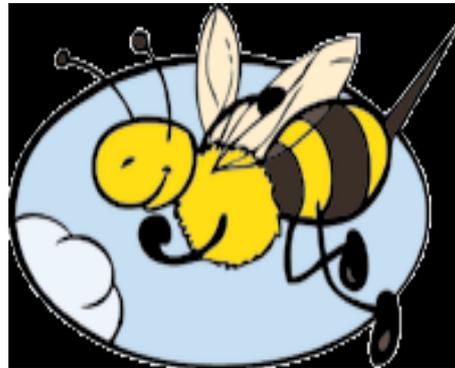
2.-Señalo el significado de la palabra generosa

La paloma fue muy generosa al salvar a su amiga abeja

Caritativa y misericordiosa

Noble de corazón

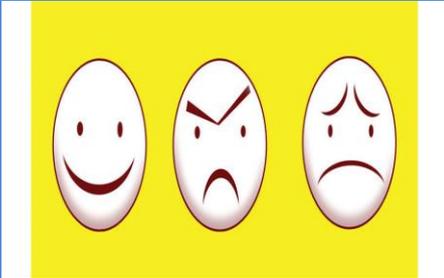
Abundante, amplia



3.-Señalo las oraciones correctas de acuerdo a la secuencia de las acciones de la fábula.

- La abeja picó al cazador, luego la paloma salvó a la abeja.

Cuadro N.-38: Jugando aprendo

Actividad: Objetivo:	Triste o contento Conocerse así mismo valorando sus gustos y diferencias	
Contexto:	Patio de la escuela	Triste o contento 
Tiempo aproximado:	20 minutos	
Selección de materiales:	-Cartulina - Hojas blancas -- Marcadores	
Metodología Desarrollo:	-Indica a los estudiantes que se ubican en filas opuestas a tal punto que queden frente a frente. - La maestra dibujará en las hojas o cartulina estados de ánimo como: triste, contento, enojado, admirado, sospechoso etc., y las colocará en el piso n forma de hileras. -Los niños deberán ubicarse frente a la hoja que demuestre su estado de ánimo. - Mientras todos participan en el juego la maestra le preguntará a cada estudiante porqué se sienten así invitándolos a expresen sus estados de ánimos. -También se podrá variar el juego pidiéndole a los estudiantes que se dibujen en una hoja y reconozcan sus características físicas, y cualitativas.	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

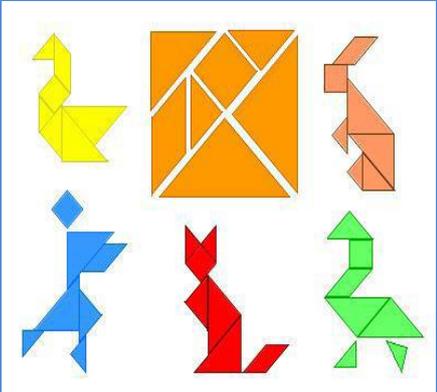
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Cuadro N.-39: Jugando aprendo

<p>Actividad:</p> <p>Objetivo:</p>	<p>Érase una vez</p> <p>Desarrollar el potencial creativo a través de la expresión corporal en la escenificación de los personajes de un cuento.</p>	
<p>Contexto:</p>	<p>Patio de la escuela</p>	<p style="text-align: center;">Érase una vez</p> 
<p>Tiempo aproximado:</p>	<p>20 minutos</p>	
<p>Selección de materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Cartulina - Hojas blancas -Marcadores -Cuentos 	
<p>Metodología</p> <p>Desarrollo:</p>	<p>-El maestro leerá al grupo un cuento corto, al terminar pedirá a los niños que se organicen en equipos, de acuerdo al número de personajes del cuento, con la finalidad de escenificar la historia que escucharon.</p> <p>- Antes sentados en círculos comentarán entre todos de lo que se trató el cuento, así como cada uno de los personajes correspondientes.</p> <p style="text-align: center;">COMPLEMENTO DEL JUEGO</p> <p>El docente también puede escribir en tarjetas de 10x10 centímetros el nombre de los personajes y escenarios del cuento (caballo, jinete, bruja árbol, luna, etc.) y pedir a los niños que entre todos coloque las tarjetas a los niños que interpretaron a los personajes correspondientes.</p>	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’
Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Cuadro N.-40: Jugando aprendo

<p>Actividad:</p> <p>Objetivo:</p>	<p>Encajar figuras</p> <p>Desarrollar creatividad formando nuevos modelos con las partes del tangram.</p>	
<p>Contexto:</p>	<p>Patio de la escuela</p>	<p style="text-align: center;">Encajar figuras</p> 
<p>Tiempo aproximado:</p>	<p>20 minutos</p>	
<p>Selección de materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Cartulina - Hojas blancas -Marcadores -1 tangram -tijeras 	
<p>Metodología</p> <p>Desarrollo:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Elaborar un tangram puede ser con cartulina, papel, plástico, fomix o plástico. - Se empezará formando y recortado un cuadrado plegando una lámina de cualquiera de los materiales antes mencionado. - Doblar la hoja formando una especie de triángulo y recortar el sobrante hasta formar el tangram. - Una vez formado el tangram las figuras quedarán dobladas listas para ser recortadas y poder crear los cuatro modelos presentados en el gráfico. - Esta actividad motivará la creatividad de los estudiantes permitiéndoles que formen sus propios modelos. 	

Evalúa tu aprendizaje

Nombre:

Grado: Séptimo:

EVALUACIÓN CUALITATIVA	ESCALA DE VALORES				
	A	B	C	D	E
INDICADORES Agilitaste tu forma de pensar.	X				
Te llamaron la atención los juegos didácticos		X			
Entendiste las premisas explicadas por el maestro.	X				
Tuviste dificultades al representar las figuras.			X		
Dominas con eficiencia cualquier juego didáctico.	A				

A= Excelente

B= Muy bueno

C= Bueno

D=Regular

E=Irregular

PLANIFICACIÓN N.-5: Juego didáctico de lateralidad

JUEGO DIDÁCTICO N.- 5			
Recursos	Juego didáctico	Objetivo	Resultados Razonamiento lógico
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas ✓ Lápices ✓ Colores ✓ Proyector ✓ Computador ✓ Carteles ✓ Cartulina 	Juego didáctico de lateralidad	Identificar la ubicación temporo –espacial de los estudiantes mediante juegos con nociones laterales comprendiendo la acción simultánea de la razón	-Definir acciones laterales. -Mejorar la memoria visual y la agilidad mental.

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

JUEGO DIDÁCTICO N.-5: Juego didáctico de lateralidad

Fuente: http://www.ejercicios_educativos.mineduc.gob.ec

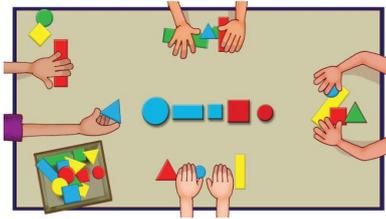
Objetivo: Identificar la ubicación temporo–espacial de los estudiantes mediante juegos con nociones laterales comprendiendo la acción simultánea de la razón.



Fuente: [wwwhttps://www.guiadeactivacion.ejemploseducativos.com](https://www.guiadeactivacion.ejemploseducativos.com)

Definición: Los juegos didácticos de lateralidad ayudan a identificar y determinar las nociones de tiempo y espacio de los estudiantes, de la misma forma que adjunta un conjunto de actividades en relación al contexto en que se encuentren. Estos juegos que serán un complemento didáctico para cualquier asignatura se utilizarán para activar el razonamiento lógico de los estudiantes a través del manejo temporo-espacial del docente.

Con esta estrategia didáctica se pretende también generalizar los obstáculos, absurdos, diferencias y semejanzas que se realice en alguna actividad propuesta por el guía u orientador.



PROCESO

Tema: Figuras semejantes

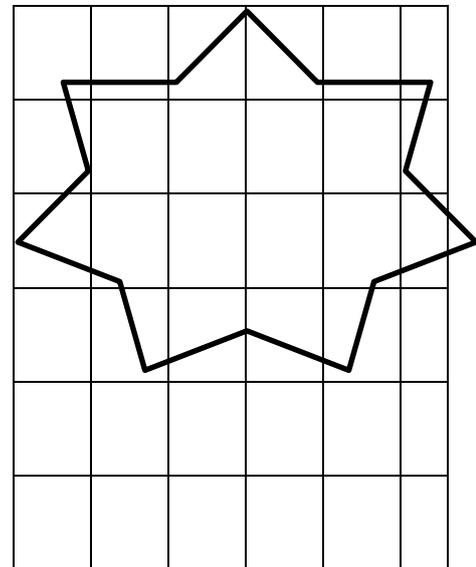
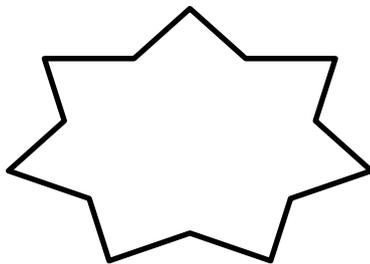
Recuerda:

El concepto de semejanza puede generalizarse más allá de los polígonos, dos figuras semejantes tienen la misma forma.

MÉTODO DE LA CUADRÍCULA

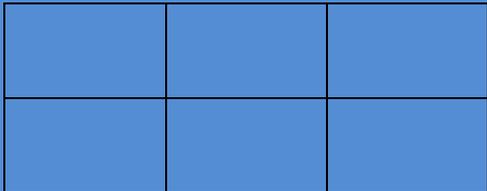


Reproducción de una imagen en una cuadrícula a pulso



Se utiliza el método de la cuadrícula para figuras más sencillas y se la utiliza para representar sobre papel objetos muy u objetos muy pequeños reduciendo o ampliando respectivamente sus medidas según la relación deseada.

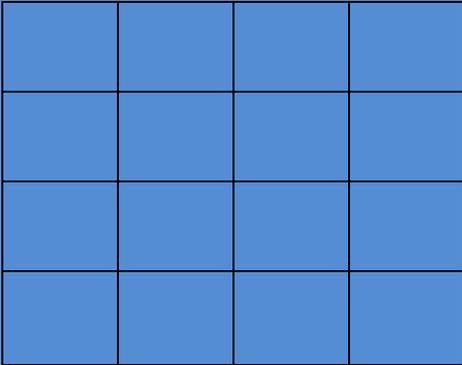
Cuadro N.-41: Jugando aprendo

Actividad:	Problemas laterales		
Objetivo:	Predecir lógicamente la respuesta correcta de las figuras semejantes.		
Contexto:	Patio de la escuela	<p align="center">Problemas laterales</p> 	
Tiempo aproximado:	20 minutos		
Selección de materiales:	<ul style="list-style-type: none"> -Cartulina - Hojas blancas -Marcadores -Regla - Incentivos 	<p align="center">¿Cuántos rectángulos hay?</p>	
Metodología	<p>-Después de la clase compartida en el aula el docente utilizará juegos didácticos laterales dibujándolo en la pizarra tal y como se demuestra en la figura superior.</p> <p>-Cuando el docente termina de dibujar la figura preguntará a los estudiantes qué figura es los estudiantes darán sus respuestas aunque se equivoquen.</p> <p>-Después les pedirá que observen bien la figura y cuenten cuántos rectángulos hay.</p> <p>- La respuesta debe de ser lógica, si algún estudiante logra observar la figura más allá de lo real y expresa la respuesta correcta ganará el incentivo.</p> <p>- El docente deberá explicar a los niños y niñas porqué en el rectángulo completo hay 16 rectángulos en su interior.</p> <p>- La propiedad esencial de este conjunto es ser rectángulos, es decir que sólo se hace referencia a las formas y no a las dimensiones.</p>		
Desarrollo:			

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

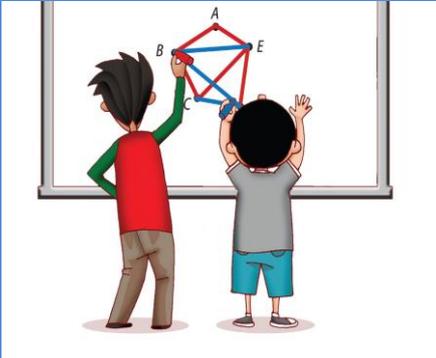
Cuadro N.-42: Jugando aprendo

<p>Actividad:</p> <p>Objetivo:</p>	<p>Problemas laterales</p> <p>Predecir lógicamente la respuesta correcta de las figuras semejantes.</p>		
<p>Contexto:</p>	<p>Patio de la escuela</p>	<p align="center">Problemas laterales</p> <p align="center">¿Cuántos cuadrados hay?</p>	
<p>Tiempo aproximado:</p>	<p>20 minutos</p>		
<p>Selección de materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Cartulina - Hojas blancas -Marcadores -Regla - Incentivos -Pito 		
<p>Metodología</p> <p>Desarrollo:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En una hoja impresa el docente entregará a los estudiantes la figura expuesta en la parte superior. -A la razón dada del ejercicio anterior el maestro dará 10 minutos para que los estudiantes resuelvan la siguiente premisa mientras da inicio al juego didáctico con un pito. -El divertido juego mejorará la expresión visual de los niños así como de su razonamiento lógico. -Se precede de forma análoga al ejercicio anterior se determina fácilmente que hay 1 cuadrado completo y en total 21 cuadrados. 		

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

Cuadro N.-43: Jugando aprendo

Actividad: Objetivo:	Timbiriche Manejar nociones laterales con figuras semejantes.	
Contexto:	Patio de la escuela	<p style="text-align: center;">Timbiriche</p> 
Tiempo aproximado:	20 minutos	
Selección de materiales:	-Pizarra -Marcadores - Incentivos	
Metodología Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> - El maestro explicará en la pizarra el juego así como su objetivo a obtener en la práctica, indicándoles que unirán puntos sin formar una figura que no ordene el docente. -Organizar a todo el grupo en parejas. -Dar las instrucciones a los niños indicándoles que van a dibujar 5 puntos que no estén en línea caracterizadas con letras mayúsculas del abecedario. - Cuando ya los niños hayan dibujado los 5 puntos la maestra les indicará que esos 5 puntos pueden formar una figura de 5 lados. -La maestra dirá a la pareja que se sorteen para participar diciéndoles que empiecen a unir los puntos sin formar un triángulo después les dirá un cuadrado, un trapecio etc. - Gana la pareja que lo realice en menos tiempo pero sin equivocarse. 	

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

CONCLUSIÓN

El razonamiento lógico constituye ser un proceso necesario que debe ser desarrollado en todos los estudiantes, con el fin de que logren aprender a realizar un trabajo autónomo, a estudiar de forma divertida y a pensar razonablemente. La función que los docentes deben otorgar en el proceso educativo será facilitar las técnicas y estrategias didácticas para que los niños y niñas puedan optimizar los aprendizajes para contribuir en su formación integral.



Fuente: <https://www.blogseducativos.com.es>

4.9.-Bibliografía

- 1.-Mineduc Recursos educativos (2014).
- 2.-Blog Educativo para niños de primaria (2013).
- 3.-Revista Educa Innovación curricular (2014).
- 4.-Actividades didácticas para el desarrollo del razonamiento lógico (2014).
- 5.-Estrategias didácticas para el razonamiento lógico (2014).

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos

5.1.1 Institucional

Escuela Fiscal “Ignacio Alvarado”

5.1.2 Humanos

- Asesor del proyecto: Tutor de tesis
- Estudiantes de la Institución
- Director de la Institución
- Personal docente de la Institución
- Padres de familia

5.1.3 Materiales

- Computadora
- Impresora
- Flash memory
- Internet
- Biblioteca
- Libros de consulta
- Hojas a 4

- Cámara fotográficas
- Anillado
- Lápiz
- Cuaderno
- Hojas de encuesta

5.1.4. Económico

Aporte de la investigación \$ 547,75

5.2. Presupuesto operativo

CUADRO N° 44: Presupuesto operativo

RECURSOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Humanos			
Investigador	1	200,00	200,00
Materiales			
Resmas de papel	5	4,00	20,00
Material de oficina	20	0,80	16,00
Carpetas	15	0,75	11,25
Copias	100	0,05	5,00
Anillados	9	2,50	22,50
Empastado	3	12,00	36,00
Libros	3	20,00	60,00
Tecnológicos			
Internet/línea	1	30,00	30,00
Flash memory	2	12,00	24,00
CD-ROM	3	1,00	3,00
Impresora	1	120,00	120,00
TOTAL			\$ 547,75

5.3. Cronograma general

CUADRO N°45: CRONOGRAMA GENERAL

	ACTIVIDADES	Junio	Julio	Agosto	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Enero	Feb.	Marzo
1	Presentación del anteproyecto	■	■	■							
2	Resolución del Consejo académico		■	■							
3	Revisión de la Comisión										
4	Designación de tutor										
5	Tutorías										
6	Análisis e interpretación de resultados obtenidos en el campo				■	■	■				
7	Elaboración capítulo IV							■	■	■	
8	Elaboración capítulo V							■	■	■	
9	Elaboración de borrador del informe									■	■
10	Entrega de borrador del informe									■	■
11	Revisión de borradores										
12	Entrega de recepción de informe										■
13	Elaboración del informe final										
14	Asignación de tribunal										
15	Defensa del trabajo de titulación										■

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

BIBLIOGRAFÍA

AVILA, SANTA MARÍA Y RAMIRO, (2013). "Plan Nacional para El Buen Vivir". Ecuador.

BORBOR, ZEA. (2011). "Constructivismo y educación" Edición Costa. Colombia.

BOSHUIZEN, ALFONSO. (2010). "Desarrollo de habilidades y capacidades". México.

CORIA, LUIS. (2010). "Herramientas e Instrumentos Educativos" Londres.

ECUADOR, "Ley Orgánica de Educación intercultural". Marco Legal Educativo (2012). Quito. Ecuador.

PERE, MASET. (2008) "El aprendizaje cooperativo. Tercera edición. España.

ROMERO, CH. MARIA (2010). "Actividades didácticas para el razonamiento lógico". Suiza.

SAÉNZ BARRIO Y OSCAR. (2009). "Código de la Niñez y Adolescencia". Programas Sociales. Ecuador.

SALETE, PEREIRA. (2009) "Juegos Educativos". Ediciones Paulina, Sao Paulo.

HERRERA, JAVIER. (2012) "Las operaciones mentales y su desarrollo en el aula". Segunda edición. Lima. Perú.

CREAMER, MONSERRAT. (2009) "¿Cómo trabajar el razonamiento lógico en el aula". Santillana. Ecuador.

CHOONTA, WILMER. (2013) "Pensamiento reflexivo" Revist Educa. Quito. Ecuador.

DI CAUDO, VERÓNICA. (2012)´´Metodología lógica ´´ Editorial universitaria Abya. Quito Ecuador.

ECHENIKE, ISABEL. (2014)´´Resolución de problemas´´. Educación primaria. Gobierno de Navarra. Primera edición. Chile.

ESUDERO, RAFAEL. (2013)´´Técnicas recreativas para la solución de problemas matemáticos. Barcelona. España.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

http://es.wikipedia.org.&wiki/aprendizaje_dial1%c3%B5gico.com

<http://www.ministeriodeducación.gob.ec>

<http://www.revistaeducativa.mineduc.org>

<http://www.planificacioneducativa.es.com>

<http://www.actividadesparaelrazonamienytologico.gov.es>

BIBLIOTECA VIRTUAL UPSE

<http://wwwweblib.com>. **Estrada, S. V.** (2014). Decisiones inteligentes: herramientas y metodologías (curso 17). Cuba: Editorial Universitaria.

<http://wwwweblib.com>. **Barrera, R. A. E.** (2011). Un análisis del efecto de las características de profesores y habilidades no cognitivas sobre el desempeño de los alumnos en un sistema de libre elección. Chile: B - Universidad de Santiago de Chile.

<http://wwwweblib.com>. **Klimenko, O.** (2009). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Colombia: D - Universidad de La Sabana.

ANEMOS

ANEXO # 1

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008)

Sección quinta: Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR

Objetivo 2: Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía

Política 2.2. : Mejorar progresivamente la calidad de la educación, con un enfoque de derechos, de género, intercultural e inclusiva, para fortalecer la unidad en la diversidad e impulsar la permanencia en el sistema educativo y la culminación de los estudios.

a. Articular los contenidos curriculares de los distintos niveles educativos.

b. Mejorar la calidad de la educación inicial, básica y media en todo el territorio nacional.

- c. Fomentar la evaluación y capacitación continua de los docentes, en la que se incluya la participación de la familia y las organizaciones sociales pertinentes para propender al desarrollo integral de la calidad educativa.
- d. Implementar programas complementarios de educación con énfasis en la formación ciudadana.
- e. Potenciar la autoría de los docentes e investigadores como sujetos de derechos, responsabilidades y agentes del cambio educativo.

Necesariamente se requiere de la educación para que los pueblos avancen, con el Plan Nacional del Buen Vivir, en donde la educación es el eje de todo desarrollo, se aspira que los aprendizajes sean óptimos, en las cuatro áreas fundamentales, enfatizando que son la base de todo conocimiento, no desmereciendo las habilidades que se logran en gran magnitud con las asignaturas complementarias.

EL BUEN VIVIR

TÍTULO VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo primero: Inclusión y equidad

Sección primera: Educación

Art. 343. El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas,

saberes, arte y culturas. El Sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluye, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural lingüística del país y el respeto a los derechos de la comunidades pueblos y nacionales.

Según lo establecido en la Constitución de la República del Ecuador, el sistema educativo debe potenciar las capacidades individuales y colectivas de la población, acorde a la diversidad geográfica, respetando el derecho de las comunidades de pueblos y nacionalidades.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL, 2010

TÍTULO I: DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO ÚNICO

DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

Art. 1.- Ámbito.- La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Se exceptúa del ámbito de esta Ley a la educación superior, que se rige por su propia normativa y con la cual se articula de conformidad con la Constitución de la República, la Ley y los actos de la autoridad competente.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural garantiza la educación en el marco del Buen Vivir, además de que establece las estructuras, modelo de gestión de todos los actores del sistema educativo para un mejor desarrollo de la calidad de la educación.

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

a. Universalidad.- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

b. Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;

c. Libertad.- La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades. El Estado garantizará la pluralidad en la oferta educativa;

d. Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.- El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla.

e. Atención prioritaria.- Atención e integración prioritaria y especializada de las niñas, niños y adolescentes con discapacidad o que padezcan enfermedades catastróficas de alta complejidad;

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, establece que para que haya una educación de cambio, se necesita de potenciar a los estudiantes de nuevos retos, de nuevas expectativas que garantice una educación de calidad y calidez, enfatizando que los logros que se desean alcanzar deben ser proporcionados de una manera autónoma, libre y democrática, que sean capaces de brindar de la mejor manera nuevas expectativas, que formen parte de una sociedad libre y democrática.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA

Ley 2002-100. En uso de su facultad constitucional y legal, expide el siguiente
CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA.

Libro primero

Los niños y niñas y adolescentes como sujeto de derechos

Título I: Definiciones

Art. 2.- Sujetos protegidos.-Las normas del presente código son aplicables a todo ser humano, desde su concepción hasta que cumpla 18 años de edad. Por excepción, protege a personas que han cumplido dicha edad, en los casos expresamente contemplados en este código.

Según el Código de la Niñez y Adolescencia las personas deben ser protegidas desde que nacen hasta cuándo se encuentran en su vejez, se debe garantizar sus derechos y recordar siempre sus obligaciones como ciudadano.

Título II

Principios fundamentales

Art. 6.- Igualdad y no discriminación.- Todos los niños, y adolescentes son iguales ante la ley, no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud,

discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores representantes o familiares.

Dentro de lo establecido en la Constitución de debe respetar a todos los niños, ellos son iguales ante la ley, no pueden ser discriminados ante la ley, o cualquier otra condición y son sus padres quienes deben de protegerlos ante terceros so pena de ser castigados por la misma ley.

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollaran programas y

proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El estado y los organismos pertinentes aseguran que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Todos los niños tienen derecho a la educación, nadie, por ningún motivo puede ser discriminado o que se le niegue el derecho que le asiste a ser educado. Esta educación debe de ser de manera gratuita y los padres tienen el deber de elegir la educación que más convenga a sus hijos. Se les debe brindar un ambiente tranquilo, instalaciones y recursos adecuados que gocen de absoluta tranquilidad.

No se puede desconocer elementales derechos consagrados en las distintas reglamentaciones que existen en el país en cuanto al derecho de los niños a ser educados, respetando sus deberes, derechos y a una vida digna, bajo los preceptos y regulaciones contempladas en la carta magna.

ANEXO #2



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



MSC. ÁNGELA REYES QUIMIS.
DIRECTORA DEL CENTRO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
"IGNACIO ALVARADO"

Reciba el saludo cordial del Sr. **Gabriel Alexander Cruz Caiche** egresado de la U.P.S.E, y a la vez solicito su autorización para desarrollar el Proyecto Educativo cuyo tema es **"EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "IGNACIO ALVARADO" COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERIODO 2014 -2015."**, previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica, el mismo que deseo realizarlo en la escuela que usted dignamente dirige.

Concedor que esta actividad servirá para beneficio de los niños(as) y el personal docente de la institución, esperando su aprobación quedo muy agradecido.

Atentamente

Gabriel Alexander Cruz Caiche

EGRESADO



ANEXO #3



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



Palmar 26 de febrero del 2015.

MSC. ÁNGELA REYES QUIMIS.
DIRECTORA DEL CENTRO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
"IGNACIO ALVARADO"

Presente.

De mis consideraciones

Saludos fraternos sean emitidos a usted y a su distinguido cuerpo docentes en la labor encomendada.

Yo, **GABRIEL ALEXANDER CRUZ CAICHE**, portadora de la cedula de ciudadanía N° 0929016582 egresado de la Facultad de Ciencia de la Educación e Idiomas, de la carrera de Educación Básica, modalidad Semipresencial de la Universidad Estatal Península de Santa Elena Carrera de Educación Básica, solicito a Ud. encarecidamente me conceda el permiso respectivo para poder realizar las encuestas a los estudiantes, docentes y padres de familia, sobre el tema **"EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "IGNACIO ALVARADO" COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA SANTA ELENA, PERIODO 2014 -2015."**

Esperando que mi petición tenga acogida favorable quedo de usted muy agradecido.

Atentamente

Gabriel Alexander Cruz Caiche.

C.I. 092901658-2



ANEXO #4

3.8.-Entrevista a la Directora de la Escuela



DATOS INFORMATIVOS

Apellidos: Reyes Quimis

Nombres: Angela del Rocio

Dirección: Palmar - Barrio los Conchas - calle 16 Julio - La Libertad. Teléfono: 2 904 238.

Cargo que desempeña en la institución educativa: DIRECTORA

Nombre de la institución Educativa: "Escuela De Educación Básica Ignacio Alvarado".

Dirección de la institución educativa: Comuna Palmar - Barrio los conchas - calle 16-Julio.

Nº de docentes que labora en la institución: 53

Nº de estudiantes que se educan en la Institución que dirige: 1515.

1.- ¿Considera usted que el juego didáctico influye en el aprendizaje de los estudiantes?

Si porque los estudiantes aprenden jugando

2.- ¿Cómo encargada de la institución educativa recomienda usted a sus docentes el empleo de técnicas y métodos innovadores para despertar el interés en los estudiantes?

Si porque hoy en día contamos con cantidades de técnicas y...
metas que son utilizadas en cada uno de los áreas que
se va a utilizar

3.- ¿Cree usted que es necesario desarrollar el razonamiento lógico de los estudiantes con juegos didácticos?

Si porque es allí donde los niños despiertan su inteligencia.

4.- ¿Manifiesta usted que el juego didáctico desarrollaría el razonamiento lógico y evitará dificultades posteriores para el aprendizaje de los estudiantes?

Si porque el alumno desde temprana edad se está incentivando a que razone por si mismo.

5.- Implementaría usted una guía didáctica que sirva como herramienta educativa a los docentes para desarrollar el razonamiento lógico a través del juego didáctico.

¿Por qué?

Si porque a través de juegos los estudiantes se incentivarán a aprender, estarán con ellos de una manera de dinamismo al momento de aprender.

Entrevistada
M. Sc. [Firma]



Entrevistador
Gabriel [Firma] C.

ANEXO #5



**Escuela de Educación Básica
‘IGNACIO ALVARADO VILLO’
Palmar-Colonche-Santa Elena**



Palmar, 26 de febrero de 2015

Sr. Gabriel Cruz Caiche

Egresado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena

Tengo a bien aceptar la aplicación de tan innovador trabajo de titulación denominado: **‘El juego didáctico para desarrollar el razonamiento lógico de los estudiantes de Séptimo grado** de la Carrera de Educación Básica, y así mismo extenderle a través del presente escrito la aceptación de los representantes legales para la toma de fotografías y otras evidencias tomadas desde la institución propiamente dicha.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

MSc. Ángela Reyes Quimís

Directora



Ministerio
de Educación

ANEXO #6

Escuela de Educación Básica
"IGNACIO ALVARADO VILLAO"
Palmar-Colonche-Santa Elena



VISIÓN

La Escuela de Educación Básica "Ignacio Alvarado" brindará a mediano plazo a niños, niñas y adolescentes una educación de calidad y calidez con el fin de formar individuos con potencialidades sin prejuicios, respetando los estilos de aprendizaje basados en las prácticas del buen vivir.

MISIÓN

Nuestra institución es capaz de brindar una educación con equidad, mediante el uso de instrumentos de aprendizajes formando líderes emocionalmente estables competitivos con oportunidades de reintegrarse en su entorno Bio-psico-social.

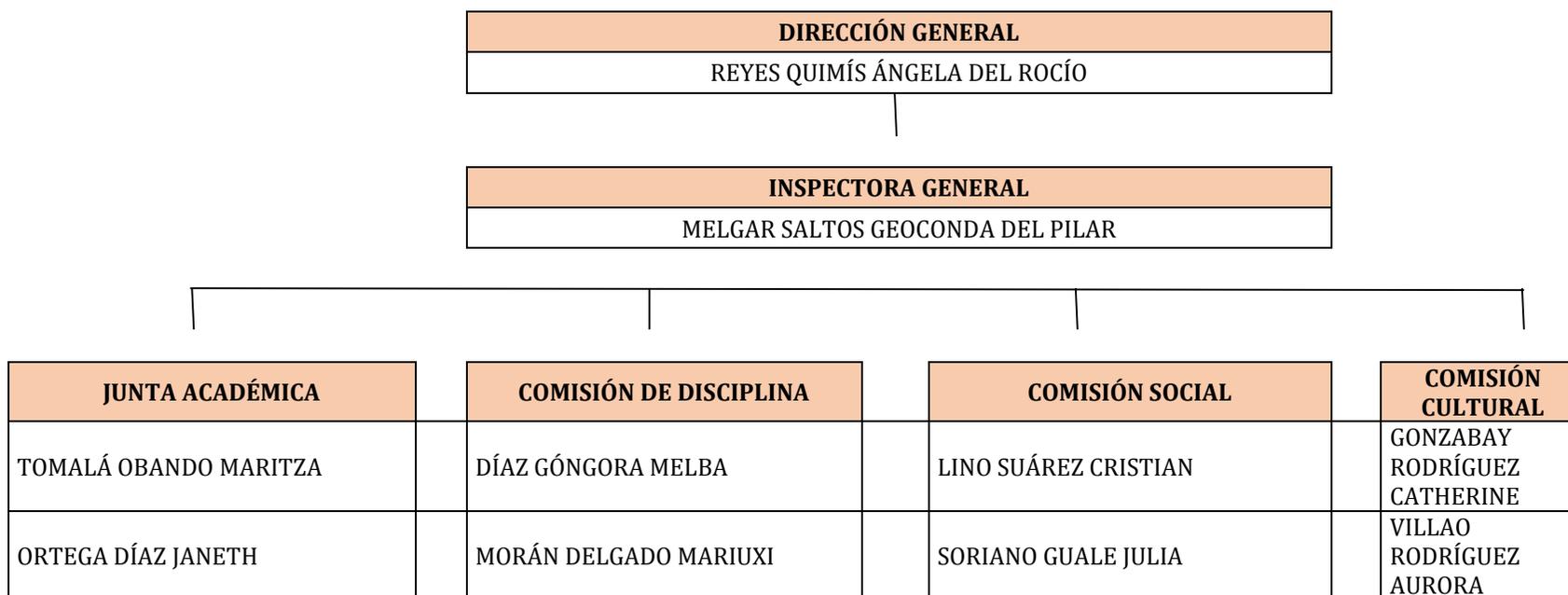


Escuela de Educación Básica
"IGNACIO ALVARADO VILLAO"

Palmar - Colonche - Santa Elena
Año Lectivo: 2015 - 2016



ORGANIGRAMA INSTITUCIONAL



COMISIÓN BANDA MUSICAL
APOLINARIO BORBOR JUAN
RIVERA ORRALA NORMA
TOMALÁ LIMONES ADRIANA
MEJILLON DEL PEZO PAULA

COMISIÓN DE DEPORTE
VILLÓN RIVERA GISSELLA
PILALÓ OSORIO ROCÍO
MAGALLAN FLORES DARWIN
GONZÁLEZ GONZÁLEZ SONFORIANO
ROSALES REYES NANCY

COMISIÓN DE GESTIÓN DE RIESGO
ILLESCAS TOMALÁ HAMILTON
PLUA OVIEDO DENGNY
TOMALÁ TOMALÁ NARCISA FAVIOLA
QUIMÍ JOSE GLENDA

COMISIÓN DE SALUD
CAYETANO CRUZ VERÓNICA RODRÍGUEZ MALAVÉ NARCISA SALINAS PALMA GINA CEDEÑO QUIRÓZ ALEXANDRA

Fuente: Escuela de Educación Básica ‘Ignacio Alvarado’

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

"IGNACIO ALVARADO VILLOA"

Palmar - Colonche - Santa Elena

Año Lectivo: 2015 - 2016



ANEXO #8

CROQUIS DE LA INSTITUCIÓN



Fuente: Escuela de Educación Básica 'Ignacio Alvarado'

Elaborado por: Gabriel Cruz Caiche

ANEXO #9

Cuestionario dirigido a los docentes de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”.

OBJETIVO: Diagnosticar actividades de razonamiento lógico en los actores de la institución educativa.

Favor marque con una (X) en el casillero que usted crea conveniente, dar su respuesta analizada. **Tome en cuenta los siguientes parámetros.**

De acuerdo

Muy de acuerdo

En Desacuerdo

N.	PREGUNTAS	De acuerdo	Muy de acuerdo	En desacuerdo
	Conteste con sinceridad			
01	¿Los estudiantes comprenden con claridad todos los conocimientos impartidos?			
02	¿Cree usted que los niños (as) permanecen siempre activos en clases?			
03	¿Los padres de familia acompañan siempre a sus hijos con todas las tareas?			
04	¿Los niños (as) razonan correctamente antes de responder a una pregunta o premisa?			
05	¿Cuándo usted imparte las clases ellos (as) prestan atención y atienden a todos los estímulos?			
06	¿Cree usted que el juego didáctico elevará el razonamiento lógico de los niños (as)?			
07	¿Cuándo usted quiere innovar en sus clases utiliza la tecnología como herramienta didáctica para los aprendizajes?			
08	¿Utiliza usted modernas técnicas de enseñanza aprendizaje para mejorar el razonamiento lógico de los (las) estudiantes?			
09	¿Cuándo usted percibe conductas incorrectas en los niños (as) cambia la dinámica educativa?			
10	¿Cuándo los estudiantes no entienden algún tema usted se detiene y brinda las alternativas necesarias para que ellos (as) capten los conocimientos?			

Gracias por su colaboración

ANEXO #10

Cuestionario dirigido a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Ignacio Alvarado”.

OBJETIVO: Diagnosticar actividades de razonamiento lógico en los actores de la institución educativa.

Favor marque con una (X) en el casillero que usted crea conveniente, dar su respuesta analizada. **Tome en cuenta los siguientes parámetros.**

Siempre
A veces
Nunca

N.	PREGUNTAS	Siempre	A veces	Nunca
Conteste con sinceridad				
01	¿Resuelves con facilidad pequeños problemas que se te presenten?			
02	¿Colaboras con todas las actividades de la escuela?			
03	¿Te integras con mucha facilidad a los grupos de trabajo?			
04	¿Comprendes con claridad todo lo que te enseña tu maestro (a)?			
05	¿Participas activamente en clases?			
06	¿Tu maestro (a) realiza juegos para mejorar la comprensión de los conocimientos?			
07	¿Observas detenidamente objetos o figuras que utiliza tu maestro (a)?			
08	¿Cuándo no entiendes la clase le preguntas a tu maestro (a)?			
09	¿Te gustaría que tu maestro (a) integre juegos en las clases?			
10	¿Necesitas constante ayuda para realizar todas tus tareas?			

Gracias por su colaboración

ANEXO # 11

Foto #1: Entrevista a la directora de la Escuela “Ignacio Alvarado”



Foto #2: Encuesta a los docentes de la institución



ANEXO # 12

Foto #3: Brindando instrucciones para realizar la encuesta



Foto #4: Realización de la encuesta



ANEXO # 13

Foto #5: Realizando actividades de la guía



Foto #6: Desarrollando el razonamiento lógico de los estudiantes



ANEXO #14

Foto #7: Formando figuras con juegos didácticos



Foto #8: Formando figuras con juegos didácticos



ANEXO #15

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO



UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA

La Libertad, 18 de septiembre de 2015

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

002-TUTORGBPL-2015

En calidad de tutora del trabajo de titulación denominado "EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA IGNACIO ALVARADO COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014 – 2015", elaborado por el estudiante **CRUZ CAICHE GABRIEL ALEXANDER**, egresado de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con 5% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,

Psicop. Gina Parrales Loor, Mg.

C.I. 0909135352

DOCENTE TUTORA

ANEXO #16

CERTIFICADO DEL GRAMATÓLOGO

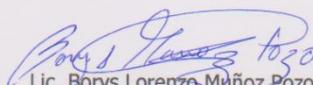
CERTIFICACIÓN REVISIÓN ORTOGRÁFICA

LIC. BORYS LORENZO MUÑOZ POZO, Licenciado en Ciencias de la Educación, especialización Literatura y Castellano, tengo a bien **CERTIFICAR**; la revisión de la redacción, estilo y ortografía del trabajo de titulación elaborado por: **CRUZ CAICHE GABRIEL ALEXANDER**, previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

TEMA: EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA IGNACIO ALVARADO COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014 - 2015

Trabajo de investigación que ha sido escrito de acuerdo a las normas ortográficas y de sintaxis vigentes.

La Libertad, 18 de agosto de 2015


Lic. Borys Lorenzo Muñoz Pozo
C.I. 090970692-1

APROBACIÓN DE LA TUTORA DE TESIS

Del escritorio de: Psicop. Gina Parrales Loor, Mg.

La Libertad, 16 de septiembre de 2015

APROBACIÓN DE TUTORA

PSICOP. GINA PARRALES LOOR, MG.

TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN DEL EGRESADO

CRUZ CAICHE GABRIEL ALEXANDER

TÍTULO: EL JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA IGNACIO ALVARADO COMUNA PALMAR, CANTÓN SANTA ELENA, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERÍODO LECTIVO 2014 - 2015

CERTIFICA:

Que una vez revisados los convenios de la investigación y desarrollo del Borrador del Informe final del Trabajo de Titulación, estos guardan relación con lo estipulado en la reglamentación prevista por la Universidad Estatal Península de Santa Elena, los mismos que cumplen con los parámetros del método de investigación y su proceso; por tanto solicito se dé el trámite correspondiente para que sea evaluado y aprobado por el Tribunal de Grado, para su posterior titulación.


Psicop. Gina Brenda Parrales Loor, Mg.
TUTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

C/c Archivo